属于玩家的珍贵记忆：十年间陪伴我们成长的 400 个主机游戏

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



UCG游戏大赏



2006

最终幻想XII



2007

COD 4
现代战争



2008

潜龙谍影 4
爱国者之枪



2009

COD
现代战争2



2010

怪物猎人
携带版 3rd





2011

神秘海域 3
德雷克的诡计



2012

光环 4



2013

横行霸道 V



2014

龙之世纪
宗教审判



2015

巫师 3
狂猎

十年

人生能有几个十年？

三个！

在想到“十年岁月”这个严肃主题的时候，我的脑袋里蹦出的却是这么一个梗，典故来自于《超时空要塞 Δ》里其中一位女主角芙蕾雅·薇恩所属的种族温德米尔人，他们的平均寿命只有大概三十年。所以十年对于人类来说或许只是一生中一段时间跨度较长的岁月，但对于温德米尔人来说却几乎是从出生到长大成人，或是从盛年直接走进坟墓的过程。

话题到这里似乎有些沉重，但其实在这十年里，我们早已见证过“生死”。这里的生死并不单指自然界的生老病死，对于玩家来说，更多的是主机的迭代和游戏系列的诞生与消亡。

我们注视着曾经的“次世代”主机一步步走向盛年，又目睹新主机华丽登场，成为下一个“次世代”。游戏永不止，但是十年，也足够让游戏世界历经风雨，又见彩虹。

时间若是稻草，那我们便是骆驼，要不是回首细数，恐怕只有被压垮的那一瞬间，才能察觉到它的分量。在参与制作这本《400 典藏》期间，这种对于时间的感悟不时地冲击着我的心灵，而随着制作的深入，便越发强烈。越是久远的游戏作品，我们能够回忆起的细节便越少，但是被时光冲刷洗练过的难忘时刻，也会变得更加夺目。

在这满满 400 个游戏中，我们看到了无数个美好的瞬间。即便是平淡无奇的十年人生，若以这样的方式仔细打量，也会显得精彩纷呈。

因此，当这本《400 典藏》刚刚启动时，我们本以为它是只为纪念一本杂志走过的又一段岁月；而当它即将诞生时，我们才发现，它记录的不仅仅是这十年里最优秀的游戏作品，更收藏着你我最难忘的游戏时光。

我们诚挚地邀请您翻开接下来的这一页页，为您体验过或是完美过的游戏记下一笔，如同在你的青春轨迹上画上最美妙的符号，为充满未知的下一个十年增添注脚。

《400典藏》制作组

稀饭

2016.8.5

2006

1

1月4日 比尔·盖茨在消费电子展的基调演讲中公布了X360的外接HD-DVD光驱，并表示该光驱可能交由台湾厂商生产。

1月4日 据路透社报道，截至1月4日，NDS全球出货量已突破1000万台。

1月11日 Namco与Bandai宣布，将于3月底整合双方旗下的游戏部门，成立Bandai Namco Games，其美国公司名为Namco Bandai Games Inc.（简称NBGI）。公司注册资本额为150亿日元，旗下员工1705人。

2

2月13日 Capcom宣布，截至2006年1月31日，PS2与NGC版《生化危机4》全球总出货量已突破300万套。至此，在《生化危机》诞生十周年之际，系列总出货量已经突破3000万套。

2月15日 任天堂在“NDS Conference! 2006春”上宣布NDS在日本国内的销量已经突破600万台，成为日本游戏历史上销售最快的主机。NDS游戏的销量也十分惊人，销量最高的《任天狗》已突破500万套。

2月中旬 德国Crytek公司公布了采用Cry Engine 2开发的《孤岛危机》，堪称有史以来最逼真的游戏画面引起互动。

2月下旬 索尼宣布截至2005年12月31日的第三财季，其净收入达到了1689亿日元。索尼因此将之前预期的财年亏损100亿日元上调至盈利700亿日元，这意味着索尼实现了11年来的首次盈利。业绩出色的主要原因是Bravia系列液晶电视热销，以及SCE运营利润增长52%。



▲彼得·摩尔在E3 2006大秀《横行霸道Ⅳ》纹身的经典画面。

2月下旬 美国游戏零售商EB Games率先透露了PS3将会分为两个版本推出的消息，并精确预测了豪华版的售价为599美元。

3

3月2日 白色与冰蓝/海军蓝NDSL分别于3月2日和3月11日在日本上市，部分商店出现了超过千人的壮观排队场面。3月内NDSL和NDS的出货量分别为45万和20万。

3月15日 SCE在PS商业简报会上正式确认，PS3将于原定的2006年春季延期至2006年11月发售。延期的主要原因是蓝光规格长期无法得以确认。同时SCE还宣布PSP的全球出货量已突破1500万台，普及速度超过了当年的PS和PS2。

3月20日 在加州圣何塞举办的2006游戏开发者大会上，SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森发表了名为“PS3：超越Xbox”的演讲，具有对X360强烈的挑衅意味。在演讲中PS3的网络服务界面首度公开。在演讲后的答记者问环节中，菲尔·哈里森表示PS3游戏不会有区码限制。

4

4月6日 微软在东京召开X360战略发布会，宣布在日本推出的X360游戏已有25款，夏季将增加至40款。多家日本游戏公司在会上公布了自家的X360游戏，包括tri-Ace的新作（即日后的《无尽的未知》）。《蓝龙》确定于年内推出。

4月上旬 微软宣布收购英国著名游戏开发商Lionhead，该公司于1997年成立，代表作包括《黑与白》《神鬼寓言》等。

4月内 索尼宣布PS和PSone已正式停产。研发PS2图形芯片的索尼木原研究所也宣布将于6月底关闭。

4月内 在美国一些游戏开发商透露任天堂次世代主机“革命”的性能仅比Xbox略高后，任天堂正式宣布，开发代号为“革命”的次世代主机将正式定名为“Wii”。这个名称的含义为：1. 我们；2. 一起玩游戏的情景；3. 造型独特的手柄。构思这个名字差不多花了一年的时间，不过人们最初的反应以负面居多。

5

5月中旬 在E3 2005上，索尼正式公布了PS3的发售日和售价，美国60GB版本高达599美元的售价引起了人们的普遍不满，新形态的PS3手柄也被指责为抄袭任天堂和微软的创意。

5月中旬 比尔·盖茨首次出席E3展，亲自揭开了《光环3》的神秘面纱。而曾把《光环2》发售日作为纹身的彼得·摩尔再次上演相同的把戏——在他的另一只胳膊上出现了《横行霸道Ⅳ》的标志。这标志着向来为PS系主机独占的该系列已经改为跨平台。

5月中旬 任天堂成为E3 2015的最大赢家，Wii试玩区长达5个小时的排队时间与PS3试玩区的低迷人气形成了鲜明的对比。在E3官方大奖“游戏批评家大奖”的评选中，Wii挫败了所有竞争者，一举夺得了最佳展出奖和最佳硬件奖两项大赏。

5月25日 日本游戏业协会CESA宣布，Square Enix社长、原CESA副会长和田洋一将升任为CESA会长。Konami社长石川通弘将就任CESA副会长。CESA同时宣布，2005年日本游戏公司总销售

额从2004年的9091亿日元提高到13598亿日元。

6

6月6日 在西方所谓的666魔鬼日，黑客小组Devil360宣布已经成功研发X360的直读芯片。

6月7日 任天堂在经营方针说明会上宣布，NDSL在日本上市仅3个月，销量就突破了200万台。NDS和NDSL在5月份总共卖出了160万台。

6月内 NDSL搭配触摸世纪系列游戏在北美和欧洲登陆。在北美，NDSL气势如虹，两天即售出13.65万台。在欧洲，由于受世界杯的影响，没有出现大规模排队现象，不过仍在10天内卖出20万台，从而使得NDS在欧洲的总销量突破500万台。

6月25日 神游公司开始在全国各大城市推出神游iQue DS Lite，并于6月29日的上海国际动漫游戏博览会上举办了首发会。iDSL的建议零售价仅为1198元，游戏卡带售价为99元和199元。

7

7月内 据彭博财经报道，索尼从20多家银行构成的企业信贷集团处获得了800亿日元的巨额企业贷款。这是索尼10年来首次申请如此大数额的企业贷款。推广蓝光和PS3的巨额费用是索尼此次举债的主要原因。

7月内 微软发布的财年报告显示，其家庭娱乐部的营业收入为42.66亿美元，运营亏损为12.62亿美元，同比增加160%。其中X360相关业务总亏损额高达16.4亿美元。

7月30日 美国游戏业协会ESA宣布，从2007年起，全球最大的游戏展会E3将更名为E3媒体节，规模将缩小到原来的十分之一。改革的原因是索尼、微软等主要参展商认为E3的成本太高，而效果又无法达到预期。

8

8月内 暴雪宣布，经过谨慎评估后，决定撤销家用机游戏开发团队，将人员分配到其他PC游戏开发项目，相当于间接宣布从家用机市场完全撤退。此前暴雪已宣布开发了将近5年的《星际争霸 幽灵》将会无限期搁置。

8月内 CESA发布的日本游戏市场统计数据显示，2005年日本游戏软硬件市场总规模为4965亿日元，比2004年增长13.9%。其中掌机占63.2%，大幅超越了家用机，成为日本游戏业的主力。

8月内 Square Enix宣布，《最终幻想Ⅻ》制作人松野泰己早已于2005年8月就离开了公司。2005年8月Square Enix曾表示松野泰己因健康原因退出了《最终幻想Ⅻ》的开发工作。

9

9月中旬 SCE宣布，欧版PS3的发售时间将从11月延期至2007年春季。日本和北美的发售时间虽然不变，但首发数量将从原定的200万台减少到50万台。PS3发售计划再次变动的主要原因是蓝光二极管良品率低，导致生产进度严重落后。

9月14日 任天堂在日本、美国和英国相继召开发布会，公布了Wii的发售计划。在发布会上任天堂还首次公开了Wii频道的概念。

9月20日 在微软的东京游戏展前发布会上，微软宣布将于年末商战推出110款X360游戏，并公开了《失落的奥德赛》的试玩版。此外微软表示将以软件升级的方式将X360的最高解析度提高到1080p。

9月22日 久多良木健在东京游戏展基调演讲后的答记者问环节中，毫无预兆地宣布日本20GB版PS3的价格将从59800日元下调至49980日元，并配备HDMI接口。

10

10月12日 Capcom宣布解散四叶草工作室，理由是该工作室开发效率太低。解散四叶草给Capcom造成了4亿日元的损失。此前四叶草工作室的几位灵魂人物已先后离开Capcom。三上真司于2005年11月辞职，稻叶敦志和神谷英树于2006年六七月间相继辞职。

10月13日 ESA宣布，E3 2007改名为"E3媒体及商务峰会"，将于2007年7月11日至13日期间举办，其主场馆为Santa Monica市的巴克飞机棚，会场面积仅为往年E3的四十分之一。

10月内 美国最大的游戏零售商GameStop分别于10日和13日开始接受PS3和Wii的预订，结果出现了少有的为预订而大规模通宵排队的场面。美国大多数分店的PS3和Wii在几个小时内就被订购一空。

10月26日 索尼正式公布了PS3网络服务"PlayStation Network"的界面，并确认可以用PS3下载PS游戏，然后传输至PSP上游玩。

11

11月11日 PS3在日本首发当天，出现了极度混乱的场面。据统计，日版PS3首批出货量为8.3万台，软件首批出货量为24万套，首日仅卖出7.6万套。

11月17日 PS3在美国首发，各地相继发生PS3相关的抢劫和暴力事件。据统计美版PS3的首批发货量不到20万台。

11月19日 Wii在美国首发，并于纽约时代广场举行了首发纪念活动。相比PS3，Wii的货源充足。

11月30日 SCEI公布了高层人事变动，原社长久多良木健就任会长，原SCEA总裁平井一夫就任SCEI集团社长，原SCEE总裁David Reeves担任副社长。

11月下旬 微软宣布《战争机器》在美国发售后仅两周就突破了百万销量大关，成为X360销售最快的游戏。截至12月末，《战争机器》全球销量突破了270万套。

12

12月2日 Wii在日本上市，首批发货量40万台，两天实售35万台。

12月7日 Wii在欧洲上市，两日售出32.5万台，打破了X360创造的欧洲记录。

12月12日 PSP上市两周年之际，Square Enix召开发布会，宣布《勇者斗恶龙Ⅸ》将登陆NDS平台，业界哗然。

12月13日 Square Enix公布了"伊瓦利斯同盟"计划，将围绕《最终幻想Ⅻ》打造多个衍生作品。



▲ Wii凭借出色的创意和充足的供货，一开始便于北美取得了成功。

2006

鬼泣3 特别版

PS2 | Devil May Cry 3 Special Edition | UCG评分 :25
攻略 147期 | 美版 | 1月24日
Capcom | 动作 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是2005年初推出的动作游戏大作《鬼泣3》的资料片，游戏的流程部分除了剧情角色小丑杰斯塔成为新增BOSS之外，并没有进行修改，而主角但丁的招式性能也未改变，但系统和模式方面有一些变化：精彩的过场动画可直接观看；在游戏开始时可以选择更为硬核、没有检查点的复活方式；可以开启TURBO令游戏的速度加快至1.5倍，爽快度和难度都有所提升；增加了一个介于HARD与DMD难度之间的VERY HARD难度；增设了在《鬼泣2》中出现过的类似于生存模式的"血之宫殿"模式，玩家需要接受最高一万层的挑战！当然，游戏最大的卖点是可以使用人气角色——但丁的哥哥维吉尔，比较遗憾的是，虽然维吉尔有对应的服装等隐藏要素，但除了新增两段剧情，并没有为维吉尔设计原创关卡，其流程与但丁完全相同，"秘密任务"等收集要素的位置也没有变化。战斗风格弟弟6种，哥哥1种；武器弟弟10种，哥哥4种……尽管维吉尔的武器和招式没有但丁丰富，但他所使用的拔刀术和御剑术有着独特的魅力，能同时使用3种近战武器也是一项优势。维吉尔惟一的战斗风格"暗杀者"有些类似于但丁的"骗术师"，各种移动技巧令其具有很高的机动性，但技能方面不如身为BOSS时的维吉尔全面。出于个人美学原因而不使用枪械的维吉尔惟一的远程武器是幻影剑，因为发射时不会有硬直，与近战武器相结合，也能带给玩家完全不同的操作体验。



◀能够使用"高贵冷艳"的老哥是特别版最大的价值。





◀新增BOSS小丑可以打三次，但只有第一次是强制战斗。

TIPS

维吉尔连斩最后一下什么键都不按，直到完成收刀动作并听到"嗒"一声就会回复一格魔力。日本刀挑衅完成站着不动，约3秒钟后维吉尔身上会冒黑气，魔力持续回复。真是装得一手好……

2006

新鬼武者 幻梦之晓

PS2 | 新鬼武者 DAWN OF DREAMS | UCG评分 :24
攻略 147期 | 日版 | 1月26日
Capcom | 动作 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

《新鬼武者》是Capcom旗下知名动作游戏系列——"《鬼武者》系列"的第4款正统作品，游戏的设定以及系统较以往的作品有着诸多革新之处，引入了金钱、等级、经验值等诸多RPG要素，因此游戏的标题中并没有包含序号。本作的故事发生在3代剧情明智左马介讨伐了信长的16年后，当权者丰臣秀吉受到幻魔影响而性情大变，玩家需要扮演丰臣秀吉的养子，人称"苍鬼"的结城秀康，与同伴一起查明并粉碎幻魔的阴谋。而除了主角以外，诸如系列2代主角十兵卫的子孙——柳生十兵卫茜等4名同伴，也都会作为可操纵角色登场，每名角色所使用的招式与武器均各有特色。本作继承并改良了诸多系列的经典系统，包括"鬼战术"系统以及"鬼武者变身"系统等等，而作为系列特色系统的"一闪"系统在本作中得到了改良与完善，除了普通的一闪外，本作还拥有弹一闪、溜一闪、蓄力一闪、连锁一闪等发动方式，玩家可以直接通过"鬼战术"诱发一闪，连续一闪的发动也更为简单。此外，玩家还可以对一闪进行强化，使得一闪的使用更为简便，游戏的爽快感也得到了大幅度的提升。本作的武器数量大幅增加，每名角色都拥有30把左右的武器，而每把武器的属性与性能都有着较大的差别，挑选合适的武器进行游戏也是游戏的一大乐趣。除了主线模式以外，游戏还包括了挑战模式以及诸多隐藏要素等待玩家发掘。



■结城秀康



◀作为同伴之一的忍者少女柳生十兵卫茜有着极高的人气。



◀名为"魔空空间"的挑战模式极大地增加了游戏的耐玩度。

TIPS

与系列之前的作品不同，本作并没有邀请金城武、让·雷诺等现实中的明星作为角色的建模原型，而采用了完全原创的角色。不过音乐制作堪称大手笔，OP、ED均由著名歌手滨崎步演唱。

魔界战记2

PS2	魔界战记ディスガイア2	UCG评分：23
	攻略 148 期，研究 149期	日版 2月23日
	日本一 策略角色扮演	无对应周边



由日本一推出的S·RPG“《魔界战记》系列”，一直因核心复杂的系统、丰富的可玩内容以及永无止境的角色培养空间，而被称为“史上最凶S·RPG”，《魔界战记2》正是该系列的第2款正统作品，角色设定同样由系列御用画师原田雄一负责。本作的男主角是生活在威尔达姆地区，名为阿迪鲁的人类，魔王泽农通过诅咒将该地区的人类全部转化为恶魔，而阿迪鲁是惟一没有受到诅咒影响的人类，他的目标便是打倒魔王泽农，而在机缘巧合之下，他结识了魔王泽农的独生女罗萨琳德，一段奇妙而有趣的故事就此展开。

本作延续了前作的系统架构，除了剧情登场的固有角色外，玩家还可以创建各种职业不同的自定义角色，甚至包括魔物，这些角色除了造型不同外，可装备武器、技能以及成长方向均有差异，培养自由度也十分高。游戏中角色的最高等级为9999级，丰富的角色培养要素是游戏的最大乐趣。除了基本系统之外，本作还增加了道具界、裁判系统、塔攻击、投掷系统等新要素，使得游戏的玩法进一步被丰富，这些系统也被沿用到系列之后的作品之中。游戏的本篇的流程不长，不过在通关之后，玩家可以在名为“道具界”的随机迷宫中自由探索，而对于想要挑战极限的玩家，满足特定条件才能开启的“修罗”难度也能满足要求。



■议会制的裁判系统十分有趣。



▲游戏中的伤害数字十分夸张。


■罗萨琳德

TIPS

本作除了登陆过PS2平台外，还于2009年在PSP平台推出了名为《魔界战记2 携带版》的移植强化版，不仅加入了诸多新要素，还加入了新的篇章，可以说是《魔界战记2》的最完美形态。

战国无双2

PS2	战国无双2	UCG评分：27
	攻略 148 期，研究 149期	日版 2月24日
	Koei 动作	无对应周边



在系列初代获得了百万销量的巨大成功之后，光荣很快为玩家带来了第二部《战国无双》作品。首先必须提到的是，为了让《战国无双》更加有自身的特色，这一次光荣使用了全新的图像引擎来打造本作，游戏的整体色调更加鲜亮，华丽的人物造型和场景设计也和系列初代有了很大差别。游戏的大致内容则和前作相同，《战国无双2》仍旧为每名角色都安排了专属的故事模式，其中大部分角色的关卡数量都是六关，且存在一个基于史实改编而来的隐藏关卡。

人物方面，除了包括前作中的真田幸村、前田庆次以及织田信长等十数位人气角色外，本作还新增了在战国后期大放异彩的德川家康和石田三成等十多位全新武将，加上佐佐木小次郎和柴田胜家两位特殊援护角色，游戏的人数达到了近三十人之多。不过，因为游戏讲述的时代稍晚于前作，所以今川义元等三位角色被取消。在角色数量增加的同时，武将们的招式系统也得到了大幅强化，每位角色都增加了一个特殊技能，这些技巧则让他们的战斗风格更加鲜明。关于角色的养成，本作也更有特色，除了通过升级提升武将基础能力外，额外的技能则需要在商店购买或者从敌方武将身上偷取获得。模式方面本作增添了“无限城”和类似大富翁的“双六模式”，而且还专门准备了阿国和森兰丸两名武将作为游玩奖励，让玩家更有尝鲜的动力。



▲相比初代整体灰暗的色调，二代给人的感觉真可谓是一片金光闪闪。


▲本作的同屏人数和流畅度都有着当时无双类游戏的最佳表现。

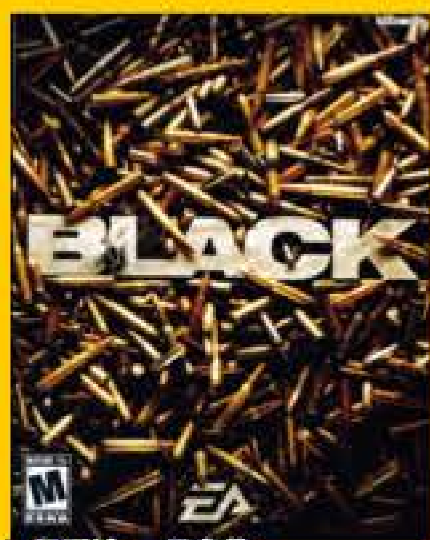

▶风魔小太郎

TIPS

为了进一步和《真·三国无双》作品相区别，本作做出的最大转变就要数取消了传统装备的设定，而这一变化也在系列之后的作品中得到了继承，一直到如今系列的最新作《战国无双4-Ⅱ》中，也只是增加了独创的家宝系统作为增益道具，而以及没有重新启用传统的装备系统。

黑煞

多机种	Black	UCG评分：26
	攻略 148期	美版 2月28日
	EA 主视角射击	对应机种：PS2/Xbox



□已玩过 □已完美

由"《火爆狂飙》系列"制作组 Critierion 带来的《黑煞》继承了"《火爆狂飙》系列"风格火爆的游戏理念，可破坏的场景和简单粗暴的玩法足以让玩家在其中享受开枪射击的乐趣。作为 PS2 晚期的游戏，本作的画面素质相当惊人，画面细节以及光影效果都相当出色。相比出众的画面，本作的玩法并没有多少创新。故事讲述了"黑色行动小队"的成员 Jack Kellar 的经历，这个小队的特征是为了完成目标可以不惜代价和无视命令，是一个效率和执行力很强的秘密小队。本作的剧情大多由主角以第一人称讲述，在当时看来颇有新意。在游戏中玩家需要在不同的章节中完成指定目标才能过关。难度更高，目标的数量以及难度也会提升，而目标一般都是收集或者摧毁指定目标。不同难度下完成所有目标也会有不同的奖励，例如完成"容易"以上难度的全部目标可以后的无限弹药和新武器。游戏中还有一个鼓励玩家进行破坏的"Black Ops"系统，连续破坏场景并利用场景击杀敌人就可以获得更高的分数。可惜的是，本作的耐玩度稍有欠缺。过短的流程加上缺乏多人模式使得本作并不耐玩，没有难度解锁的设定也使得本作的可重复度极低。


▲传言中被取消掉的《黑煞 2》设定图。


■出众的画面和火爆的流程是本作的最大亮点之一。


■除了画面，本作的枪声也十分真实。顺便一提，本作几乎每一把枪（注意，不是"每一种枪"）的声音都是独一无二的。

TIPS

在 2010 年出版的游戏刊物《1001 个你死前必须要玩的游戏》（1001 Video Games You Must Play Before You Die）中，本作名列其中。值得一提的是，这本书的序言由著名英国游戏制作人 Peter Molyneux 撰写，他同时也是"《神鬼寓言》系列"的制作人。

最终幻想XII

PS2	Final Fantasy XII	UCG评分：30
	攻略 149 期，研究 150、151期	日版 3月16日
	Square Enix 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《最终幻想XII》是"《FF》系列"第 12 部正传，也是 PS2 平台上最后一作《FF》。本作设定的世界名为伊瓦利斯，这是一片科技与魔法共荣的世界。整个故事的叙事虽然是从小人物的视角出发，但却提升到了国与国之间的冲突上，玩家的视野不再局限于角色之间的爱恨情仇，而是被拓展到了政局、历史的全新高度，这也令《最终幻想XII》的故事极具深度。本作的战斗系统中也做出了许多前所未有的尝试，比如可视遇敌、无缝战斗、可控视角等等。最具亮点的是"策略"系统，玩家可以提前为每位角色设定好指令，以便更轻松地应对各种突然情况。角色除了打怪升级之外，还需要通过执照盘消耗 LP 点数来提升能力。从武器、防具、魔法、技能、甚至到必杀技和召唤兽，都需要通过执照盘来习得。2007 年的 8 月 9 日，《最终幻想XII》推出了国际版，将原本的单一执照盘变成了对应黄道十二宫的 12 个执照盘，并增加了诸如可控制召唤兽、按 L1 键可加速等设定，使游戏系统更趋向于完美。本作从 2000 年 12 月开始由松野泰己和伊藤裕之领导开发，尽管松野中途因个人原因辞职，但他创建的原始概念与剧情设定却得以保留。值得一提的是，本作的高清复刻版将于 2017 年在 PS4 平台发售。


◀艾雪的设定在某种程度上可谓是颠覆。


▶裁判长加布拉斯成为了《最终幻想XII》中人气最高的角色。


►"策略"系统的加入让玩家有一种在玩 MMORPG 的错觉。

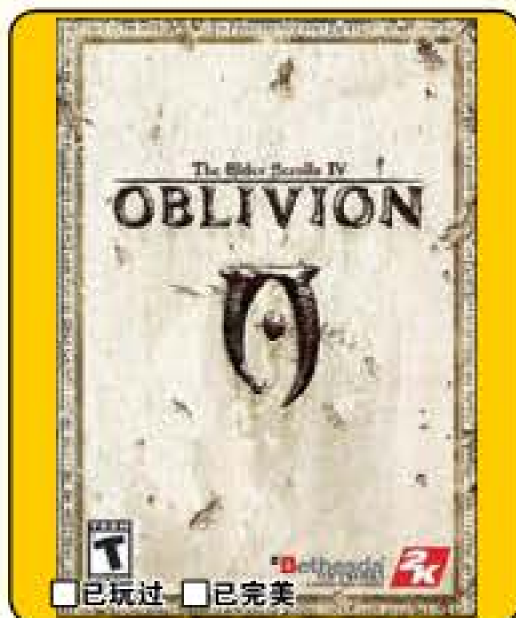
TIPS

《最终幻想XII》获得了日本《Fami 通》杂志 40 分满分评价，这是系列史上第一个满分作品，也是松野泰己继《放浪冒险谭》后又一款满分游戏。

本作的续作《最终幻想XII 亡灵之翼》于 2007 年 4 月 26 日在 NDS 平台推出，它与《最终幻想XII 国际版》同属于属伊瓦利斯同盟四款作品之一，另外两部作品分别是《最终幻想战略版 狮子战争》和《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》。

上古卷轴Ⅳ 湮灭

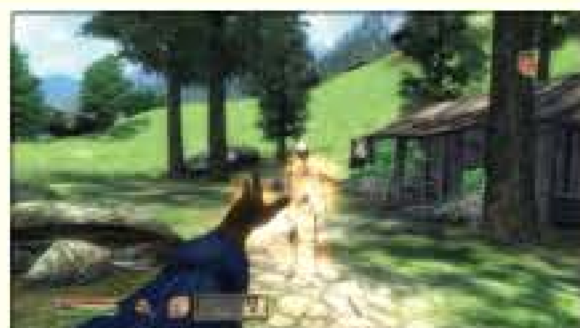
X360 | The Elder Scrolls IV Oblivion | UCG评分：27
- | 美版 | 3月20日
2K Games | 角色扮演 | 无对应周边



《上古卷轴Ⅳ 湮灭》是“《上古卷轴》系列”登陆家用机第7世代平台（X360）的第一作，故事发生在上一作的6年后，原是囚犯的主角被卷入到了刺杀国王的阴谋中，而在国王把遗物交给了这位曾在他梦中出现的将要成为救世主的人后，主角踏上了阻止湮灭的旅途当中。本作的地图面积达到了26平方英里，场景种类从城市、森林、沼泽到雪山一并俱全。作为一款开放世界游戏，本作的自由度相当之高，玩家甚至可以不急着“拯救世界”而是满地图乱逛，200多个不同的地牢迷宫在等待着玩家探索。玩家可以从10个不同的种族中选择一个，每个种族都有着不同的外貌以及特点，独特的种族天赋能让他们在特定的职业中更加得心应手。本作共有三大类共21个技能供玩家学习，根据玩家的成长方向不同，玩家的角色会成长为战士、法师、盗贼等职业。按照玩家的喜好以及战斗风格，职业之间甚至可以相辅相成。除了耐玩度十足的探索和成长系统外，本作还有5个势力等待着玩家加入，其中不乏诸如黑暗兄弟会这种系列老玩家耳熟能详的势力，它们都有着其独立的故事。本作更是有超过190个支线任务和1000多个不同的NPC。玩家还会在游戏中面对形形色色的抉择，而根据玩家的行动以及选择的不同，玩家有可能会成为拯救大陆的英雄，也有可能会成为千夫所指的恶棍。



◀本作的画面素质在当时看来相当出色。



▲根据玩家成长方向的不同，战斗风格也会发生相应的变化。

■黑暗兄弟会

TIPS

按照系列的世界观，《上古卷轴》的世界暂时一共经历了四个纪元。系列到现在一共发售了五作，然而《上古卷轴Ⅳ 湮灭》却是惟一一作剧情横跨两个纪元的：从第三季元（湮灭）的末期到第四纪元（天际）的元年。

皇牌空战 零 贝尔肯战役

PS2 | Ace Combat Zero: The Belkan War | UCG评分：27
攻略150期，研究151期 | 日版 | 3月23日
NBGI | 射击 | 无对应周边



作为PS2平台上的最后一部“《皇牌空战》系列”作品，《皇牌空战 零 贝尔肯战役》做到了系列的极致，画面上已经达到了系列在PS2主机上的最高水准。结合之前四代和五代的成功要素，本作重现了四代的飞机定制系统，玩家可以选择三种SP武器中的一种进行配备，还可以为自己的僚机定制武器让它更好地为我们提供支援。同时，四代中大型任务中退出战场可以进行补给的设定也在本作中回归。在此基础上，五代的僚机指挥系统也得到保留，这个系统在许多任务中都十分重要。当然，这两款作品中的许多小细节也得到继承，加上一些优化和改善，本作可以说是当时最完善的“《皇牌空战》系列”作品。

新内容方面，本作支持玩家对场景建筑进行攻击，失去战斗意志的敌人也会出现在玩家的瞄准镜中。对应这些可以主观选择的攻击目标，游戏新增了“风格称号”系统，根据玩家在任务中的战斗表现，游戏会对玩家的风格做出评价，并授予玩家佣兵、战士或骑士等称号，而根据玩家称号的不同，游戏内容会出现很大的区别，而且敌人对玩家也会出现不一样的评价台词。内容方面，本作存在169名AI驾驶员，击败他们就能在“战绩”菜单中查看他们的资料，其中五代的重要角色也会出现在其中。值得一提的是，本作首次加入了双人对战模式，这也让玩家可以和自己的好友在《皇牌空战》中一较高下。



■系列各作品中的招牌机型。



■由真人演出的过场动画是本作的一大卖点。



▲此类型游戏中，空中场景的细节有时可能比机身建模更加重要。

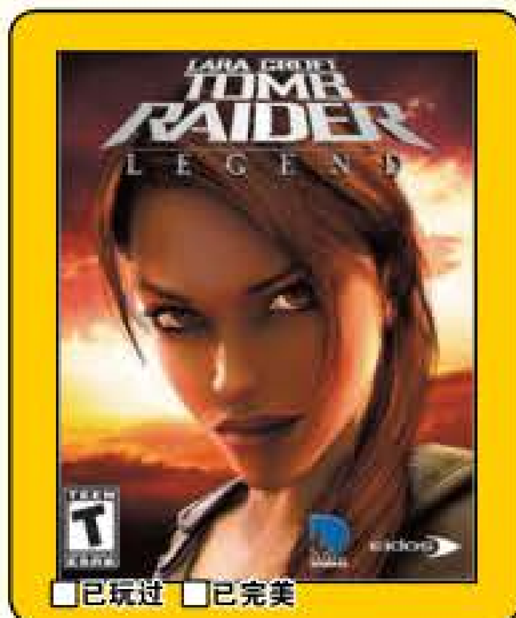
TIPS

虽然“《皇牌空战》系列”一直以真实的飞机战斗体验为卖点，不过系列的世界观却是发生在完全虚构的架空世界中。虽然并非真实历史，不过经过多部作品的填充，《皇牌空战》世界中的传奇故事已经非常丰富。

2006

古墓丽影 传奇

多机种 | Tomb Raider Legend | UCG评分：24
攻略 151期 | 美版 | 4月11日
Eidos | 动作冒险 | 对应机种：PS2/Xbox/X360



□已玩过 □已完美

为了挽救日渐消亡的"《古墓丽影》系列"，其发行商Eidos决定在系列的第七作回归系列原点，把游戏重点重新集中在探索与解谜，甚至连系列生父Toby Gard也参与到了本作的开发当中。《古墓丽影 传奇》在一年之内先后登陆了当时几乎所有的游戏平台包括掌机，甚至还有当时的"次时代主机"X360。本作引入了当时非常流行的QTE系统，新动作的加入也让劳拉的移动和战斗更加敏捷迅速。作为系列的重头戏，本作的探索和解谜部分可圈可点，基本找回了系列以前那种探索古迹躲闪机关的紧张感。出色的游戏素质也让本作的销量和口碑双丰收。截止于2009年，本作的全球总销量达到了450万套，而评价也是系列的第二高（截止至本作发售，仅次于系列第四作）。本作的故事讲述了劳拉为追寻母亲死亡的真相而进行了一段横跨全球古迹的旅程，其足迹遍布秘鲁、玻利维亚、日本、卡萨克斯坦、尼泊尔等国家。值得一提的是，本作的音乐素质极高。由丹麦作曲家Troels Brun Folmann负责作曲的本作曾在2006年获得了年度最佳游戏音乐的奖项。本作中每个章节都有着其独立的背景音乐，其音乐风格还会根据劳拉所处国家而发生变化，并由富有当地文化特色的乐器演奏。


▲劳拉




▲探索和解谜在本作中再次成为了游戏的重点。

◀随着章节以及国家的不同，场景风格也会发生变化。

TIPS

作为系列回归作，本作不光在画面上有了质的飞跃，而且本作也是系列第一作采用了动作捕捉这一技术。顺便一提，本作劳拉的配音演员是英国演员Keeley Hawes，她同时也是系列的第四位劳拉配音演员，而最新两作的配音演员则换成了英国演员Camilla Luddington。

大神

PS2 | 大神 | UCG评分：29
攻略 152期 | 日版 | 4月20日
Capcom | 动作 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是Capcom旗下的四叶草工作室以日本传统神话为基础开发的一款动作游戏。一百年前，伊邪那岐在白狼白野威的帮助下讨伐了八岐大蛇并将其封印，白野威也身受重伤再也没有醒来。神木村村民为纪念它的壮举，塑造了一尊雕像立于村中。百年之后，八岐大蛇的封印被人解除，木精咲耶姬将"真经津镜"附到石像上，令白野威再度复活。所谓的白野威，其实就是日本传说的主神天照，本作的剧情简直就是把日本神话中的著名篇章串联起来，除了八岐大蛇外还有一寸法师、里见八犬士、牛若丸、桃太郎、辉夜姬等等神话角色登场，喜欢考据的玩家会从中得到极大的满足。

除了剧情设定的亮点外，本作的美术也达到了空前的高度。游戏采用了独特的水墨卡通渲染，营造出宛如画卷一般的画面，而本作的战斗系统也同样和水墨有关。玩家需要控制天照找回十三笔神的能力（十二生肖加上猫），每种笔神都有着不同的能力，有的可以斩切敌人、有的可以令植物复苏、有的则可以改变时间。流程中玩家需要配合不同情况使用笔调功能，可说是非常新颖的游戏体验。此外，为烘托和风特色，本作的配乐全部使用的是日本传统音乐"雅乐"，人物也不是说人类语言。本作后于2008年推出了Wii版，2010年9月30日发售了续作《大神传 小小的太阳》，又于2012年11月1日发售高清复刻版《大神 绝景版》，大幅强化了画面效果，再现了水墨渲染的极致美感。


◀即便是在PS2年代，本作的画面仍美得令人窒息。


◀天照可以使用三种神器（镜、剑、勾玉）对敌人攻击，这些武器也全部来自于日本神话。

▶背负最强武器八咫镜的天照大神。

TIPS

《大神》取得了《Fami通》杂志39分的白金评价，然而本作的销量并不理想，PS2版在日本地区仅卖出14万套。

TIPS

本作标题《大神》读作"OOKAMI"，这是个双关语，不但可以写作"大神"，也可以写作"狼"。



MOTHER 3

GBA	MOTHER 3	UCG评分：24
攻略 152期	日版	4月20日
Nintendo	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是由著名游戏制作人糸井重里倾力打造的异色RPG《MOTHER》系列"的第三部作品，正式发售时距2代已过去整整12年。3代的开发重心转移到了任天堂的开发部门，糸井则担任游戏的总设计师及编剧，用充满童趣的美术风格与天马行空的想象力再次给玩家带来与众不同的奇妙体验。在某个世界的某座岛屿上坐落着一个遗世独立的村子，一场森林大火打破了这里宁静祥和的生活，奇妙的幻想故事就此掀开序幕……本作一改系列过去所注重的轻松基调，以"奇妙、有趣、同时哀伤"的关键字打造了一个以双胞胎兄弟为中心的故事。游戏中会自动更换章节的操作角色，通过多位主人公的视角将剧情串联起来，最终指向世界残酷的真相。本作采用了名为"Sound Battle"的战斗系统，玩家只需随着战斗BGM的节奏按下按钮，就能提升战斗的效果。最高可以达到16连击，威力更是提升至2.5倍，还会出现背刺等一些有趣的细节变化。由于这个独特的战斗系统，游戏的战斗BGM就算采用了相同的曲调，也会在中途突然出现节奏上的变化。己方的主要数值与2代一样，分为HP（体力）与PP（超能力值）两大项，角色能够消耗PP值使用名为PSI的超能力，主要有攻击、回复以及辅助三大类。此外，双方还会陷入各种异常状态，为战斗增添了不确定性，如果能让敌人陷入沉睡，攻击的时机会变得更容易分辨。

TIPS

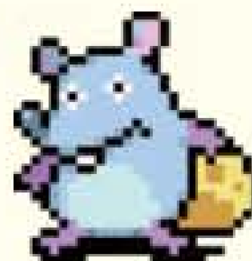
剧情中最为关键的双胞胎兄弟"LUCAS"与"CLAUS"的名字，均出自匈牙利女作家雅歌塔·克里斯多夫所著的《恶童》三部曲。糸井坦言《MOTHER 3》的创作受到《恶童》三部曲很深的影响，为了致敬该作而特地取了这两个名字。


◀清新而充满童趣的美术风格。



►"Sound Battle"的界面简洁而直观。




◀十分可爱的敌人也是系列的一大特色。

世界足球 胜利十一人10

PS2	ワールドサッカーウイニングイレブン10	UCG评分：29
攻略 152期，研究 153期	日版	4月27日
Konami	体育	无对应周边



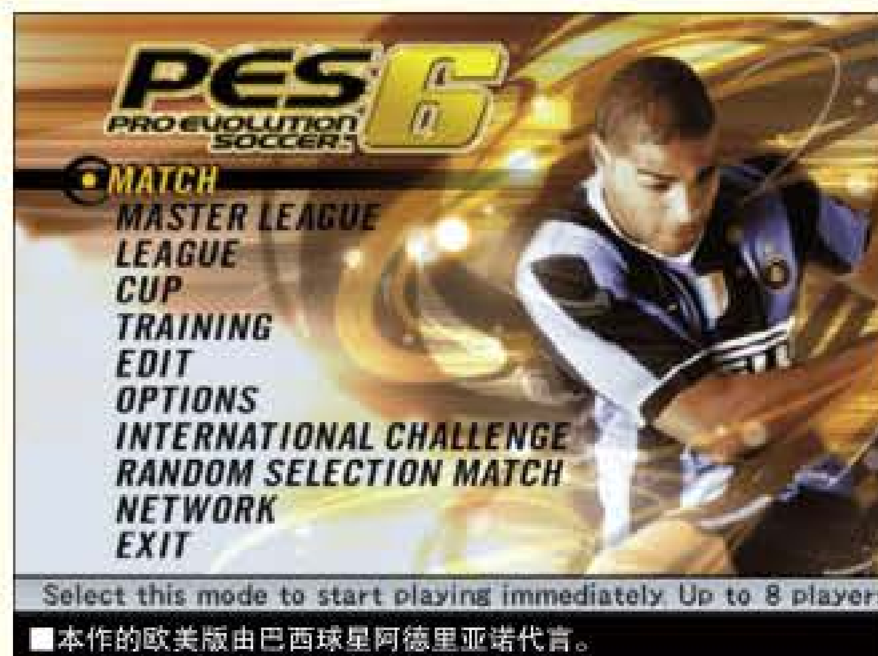
□已玩过 □已完美

在世界杯之年推出的本作依旧延续了前作的形式，由日本国家队巴西籍教练济科和当红中场球星中村俊辅共同代言。不但追加了欧洲和南美更多球队和球员的官方授权，AI、触球判定、碰撞动作、裁判判罚等细节都进行了大量的调整，让比赛更具真实感。操作方面则加入低速盘带、V字假动作、马修斯假动作等全新的技术动作，让带球过人更加精彩纷呈。模式方面首次引入全新的"国际挑战"模式，和"日本挑战"模式类似，玩家可以从亚洲、欧洲、中北美洲、南美洲中任意选择一支国家队，从洲际预选赛开始踏上征程，目标是打入2006年世界杯决赛圈并争取夺得大力神杯。"随机生成比赛"模式则会由系统随机挑选球员进行对抗，系列传统的"大师联赛"模式依旧是时间杀手，玩家需要全面管理一家俱乐部，包括球员交易、球队训练、战术部署等，甚至队服、队徽设计都能亲力亲为。本模式也做出了很多人性化的调整，比如可以关闭成长曲线，让玩家心仪的球星不至于因为年老状态下滑而不得不久坐冷板凳。系统首次搭载了快捷菜单，根据玩家的选择，电脑会自动帮忙设置阵型、安排战术、更换球员，非常适合新手。通过比赛获得的WE币可以在系统商店中购买历代音乐、解锁经典球队、球星、球衣、发型、进球动作等要素。不过PS2版删除了在线模式，此后推出的Xbox版和PC版才能实现联网对战。


▲本作可以利用弧线传球实现角球直接破门，练好后成功率颇高。

TIPS

《WE10》是"《WE》系列"正统作品中以序号命名的最后一作，从2007年开始，续作就和大多数体育类游戏一样采用年份命名的方式了，这样也解决了《WE》和《PES》一直以来在序号上的差异问题。



■本作的欧美版由巴西球星阿德里亚诺代言。


■中村俊辅起左脚射门，这也是他第二次成为《WE》的封面球星。

女神侧身像2 希尔梅丽娅

PS2 | ヴァルキリ-プロファイル2 シルメリア | UCG评分 :29
攻略 156 期，研究 157、158、159、162·163期 | 日版 | 6月22日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

《女神侧身像 2 希尔梅丽娅》是 tri-Ace 旗下大受好评的《女神侧身像》系列”第二作，尽管是《女神侧身像》的续作，但故事的时间却被设定在了前作的数百年前，初代中的米德格德大陆已经饱受战乱的摧残，然而在本作中，米德格德仍是一派朝气蓬勃的景象。故事依旧围绕着侍奉奥丁的瓦尔基里展开。瓦尔基里三姐妹中最小的妹妹希尔梅丽娅因为违背了奥丁的旨意而被强制转生，然而转生秘法没有完全发动，希尔梅丽娅的灵魂转生到了迪万公国公主阿莉莎的体内，公主也因此被逐出王国放逐到了古城中居住。察觉到转生失败的奥丁派出瓦尔基里中的大姐亚莉前去消灭隐患，阿莉莎只能选择逃亡。另一方面，阿莉莎的祖国正在卷入与神族的战争之中，无论阿莉莎如何努力仍无法阻止迪万公国走向毁灭。失去了家族、故乡、同伴的阿莉莎决定向众神发起挑战。游戏流程由迷宫探索和战斗两个部分组成，迷宫探索环节虽然场景看上去是 3D 的，但玩家只能控制阿莉莎左右移动和跳跃，本作采用的是可视遇敌，玩家可以利用“光子系统”将敌人晶石化避免大部分战斗。活用“光子系统”也是收集战魂不可或缺的条件，强力的战魂会在战斗中成为阿莉莎的有力支援。进入战斗后首先是类似于战棋的 3D 移动，只有接近目标才能真正开始战斗。小队 4 名角色对应手柄的 4 个按键，玩家的操作将会不断消耗 AP 值，不过当敌人进入“破坏状态”时角色行动就不再消耗 AP，这也是 BOSS 战时的基本打法。通过技能连携打出高评价是玩家们励志追求的目标，前作的“决之技”也得以保留。



■本作的战魂全部是由画师山下俊也设计的。



▲技能连携可谓是系列的精华所在。

▼本作拥有相当不错的画面，人物塑造也很丰满。

TIPS

本作在全球累计销售超过 75 万套。

洛克人ZX

NDS | ロックマンゼクス | UCG评分 :25
特快 157期 | 日版 | 7月6日
Capcom | 动作 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作的剧情延续自 GBA 平台的《洛克人 ZERO》，属于“《ZX》系列”，讲述了在《ZERO4》之后数年的故事。游戏使用了男女双主角的设定，玩家只能从两名角色之中选择一名进行游戏，选择的角色对能力没有任何影响，但这是整个“《洛克人》系列”第一个可以使用女性主角进行游戏的作品，另外本作的两名主人公都是人类，这也是系列的一大看点。本作的另一大看点是使用生命金属变身。生命金属中记载着多年前大战里，几名传说中的雷普利机器人的战斗数据，变身后可以获得他们的战斗能力和类似的外形。在游戏中，主人公可进行多种变身，除了一开始的 X、ZX 形态外，击败部分 BOSS 还可以获得“《ZERO》系列”中四天王的变身形态。更值得一提的是，本作的隐藏关卡中还含有《ZERO3》里的 OMEGA ZERO，击败他就能得到 OX 生命金属，变成 OMEGA ZERO 的形态。在和持有生命金属的 BOSS 战斗时，若能直击生命金属的位置，就可以造成大伤害，但这样一来在战后得到的生命金属等级就会降低。变身后的武器能源槽和生命金属的等级挂钩，要让等级上升，就只有消耗水晶升级这个方法。是节约水晶，还是快速击倒对手，就看玩家的取舍了。本作在关卡上也下足了功夫。这次的关卡之间都是连贯的，所有关卡区域的路径都可以在地图上一览无余，即使不用传送装置也可以徒步走过去挑战，让人玩起来更有代入感。另外根据本作的设定，主人公隶属一家快递公司，自然少不了从居民处得来的跑腿任务，令游戏内容更加丰富。



■守卫军的二代指挥官布蕾莉，从她随身带着的布偶得知，她正是“《ZERO》系列”中反抗军里的小女孩艾璐特。



▲ZX 形态其实主要还是以“《ZERO》系列”的 ZERO 为原型制造，招式几乎相同。



▲不同的形态功能也不一样，比如斗将（FX）的形态就可以通过下屏自由设计子弹的弹道。

TIPS

男主角 Vent 和女主角 Aile 在设定上是兄妹，但在游戏中却丝毫没有提及这一点，就像是对方不存在于同个世界一般。

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

PS2	ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき	UCG评分：27
	攻略 157期	日版 ｜ 7月6日
	NBGI ｜ 角色扮演	无对应周边



《异度传说》是《异度之刃》开发商 Monolith 在 PS2 时代的心血之作，分为三部曲推出。《异度传说》系列”堪称 PS2 游戏中的一朵永不枯竭的鲜花，其迷人的芬芳即使到现在也依然让人沉醉。该系列经典的剧情一直被玩家们津津乐道，而作为系列终结的本作更是在解开了诸多谜题的同时将剧情推向了最高潮。主人公紫苑与凯文、阿伦三人的纠葛终于有了结局，蕴藏在 KOS-MOS 内心的真实被揭露，诸多系列谜团在最终作得到了解答。也正由于剧情对于 KOS-MOS 这名女性战斗机器人的成功塑造，以及其本身端庄又冷酷的女性机器人外表，KOS-MOS 成为该系列最成功也是玩家们最熟悉的游戏角色，更是成为了 COSPLAY 的热门对象。虽然剧情与人物关系相对复杂，但本作的战斗系统却极易上手。本作采用传统回合制的战斗，根据角色速度（AGI）数值的高低来决定战斗顺序。角色战和机甲战两种截然不同的战斗方式使得回合制的战斗体验也不尽相同。角色除了可以使用消耗 EP 的“战技”与“以太术”进行攻击外，更是可以在“加速槽”到达指定量后发动“必杀技”。机甲的武器技能虽然强力，但不同的武器技能会消耗 EN，如何利用有限的 EN 进行高效的攻击正是机甲战的关键。而属性之间的克制为战斗增加许多策略性，针对敌人的弱点属性进行攻击才能重创敌人。无比出色的游戏剧情，简单有趣的战斗系统，即便时光荏苒，经典也不会褪色。



◀本系列三部作品的人设建模风格截然不同，相当少见。



▲人气角色 KOS-MOS。

TIPS

“《异度传说》系列”的故事发生在《异度装甲》主人公所处时代的万年之前，但与《异度之刃》并没有直接的联系。



◀机甲战可谓魄力十足。

2006

女神异闻录3

PS2	Persona3	UCG评分：24
	攻略 157 期，研究 158、161期	日版 ｜ 7月13日
	Atlus ｜ 角色扮演	无对应周边



《女神异闻录 3》无疑是整个系列的分水岭，桥野桂、副岛成记和目黑将司这个新的制作阵容引领了“后 Persona 时代”的到来——更轻快的画风、更时尚的音乐、以及抛开沉重社会问题转而走向更轻松的校园生活。这些改变虽然在老玩家中引起了一些争议，但确实吸纳了更多年轻的受众群体，从如今的角度来看，也正是让系列迎来巨大成功的契机。本作讲述了在 10 年前事故中失去双亲的主角，在转学至校“私立月光馆学园”高中部后，因为受到“暗影”的袭击而觉醒了体内的 Persona 能力，并与具有相同能力的同伴组成暗影讨伐部队“特别课外活动部”，在影时间中探索由学校变成的巨大迷宫，随着调查的深入他们最终发现了学园理事长的巨大阴谋，为了拯救世界，主角选择牺牲自己化为封印，阻止了 Nyx 的降临。另外本作也确立了不少标志性的特色，比如推进人际关系并与 Persona 合成相关的 COMMU 系统、主要角色的 Persona 设计都与某一主题相关联、以及将文字冒险式的剧情推进和迷宫探索的战斗部分相结合的形式，后续作品基本上也都沿用了这一套体系。Atlus 在一年后还推出了本作的强化版——《女神异闻录 3 FES》，针对本篇进行了一定的调整，增加了新难度、新 Persona、武器合体及换装系统等，并且追加了以 Aegis 为视角的后日谈剧情。而之后还推出过 PSP 的移植版以及改编的剧场版动画。



■女主角之一的岳羽由加莉。

TIPS

无论是《女神异闻录 3》还是之后的强化版《P3 FES》，玩家在战斗中都不能控制我方其他角色的动作，后期经常会出现队友在关键时刻“掉链子”的情况。而这一缺点在 PSP 平台的重制版《P3P》中得到了改良，让玩家可以完全掌控战局发展。



▲针对敌人的弱点造成虚弱状态后发动全体攻击，系列的经典系统之一。



▲主角拥有特殊能力 WILD，可以随意召唤不同的 Persona。

战国BASARA 2

PS2	战国BASARA 2		UCG评分：25
	攻略 158 期，研究 159期	日版	7月27日
	Capcom	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

虽然Capcom在刚公布《战国BASARA》这部作品时曾经被不少玩家吐槽是在模仿“《无双》系列”，但游戏发售后不少割草爱好者们很快便被爽快的手感和恶搞剧情深深吸引而成为系列粉丝。两年之后的2007年，Capcom发售了进化的《战国BASARA 2》，可用武将由前作的16人增加至22人，敌方武将也由原本的5人增加至8人，其中诸如片仓小十郎、阿市等都凭借着本作一跃成为系列高人气角色。与初代单纯的刷刷刷相比，本作最大的改进点在于增加了故事模式和大武斗会，故事模式下为每位武将打造了自己的专属剧情，或是严肃正经或是无厘头搞笑，喜欢日本战国历史的玩家想必看到这些剧情都会忍不住会心一笑。大武斗会顾名思义就是个挑战模式，一共100层，惟有打通大武斗会，才能入手角色的第三防具和第八把武器，这也是玩家们孜孜不倦挑战的乐趣所在。此外，Capcom还改进了本作的战斗系统，例如玩家可以通过各种技能来增加连击数，连击数越高越可以获得更好的增益，部分角色甚至能轻轻松松就打出最高99999连击。新增的“战极”模式可以在短时间内大幅强化武将，如果配合BASARA技使用更有逆转战况的妙用。不过相对的，BOSS级别的敌武将也同样可以发动BASARA，这就使得玩家并不能无脑去割草，而是要思考相应的战术。2007年11月29日，Capcom在本作基础上推出了《战国BASARA 2 英雄外传》，2代中不可用的敌武将全部变成可用武将，同时追加了新敌武将松永久秀，同样备受粉丝们好评。


◀前田庆次是《战国BASARA 2》着力刻画的一名角色。


◀日本历史上的丰臣秀吉因为身材矮小而被戏称为“猴子”，但本作中的丰臣却分明是个猩猩……

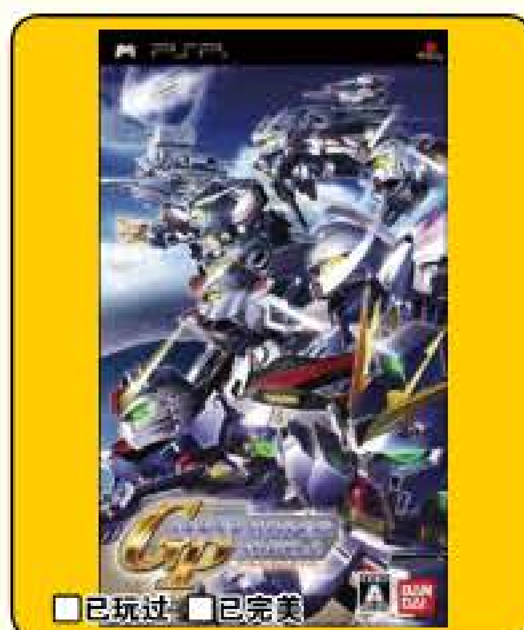

■土林诚笔下的竹中半兵卫。

TIPS

本作累计销售了44万份，并同捆在Wii版《战国BASARA 2 英雄外传》中登陆Wii平台。

SD高达G世纪 携带版

PSP	エスディ-ガンダム ジ-ジェネレ-ション ポ-タブル		UCG评分：27
	攻略 159期	日版	8月3日
	NBGI	策略	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作可以看作是2000年在PS上发售的《SD高达G世纪F》的加强版，也是系列登录PSP平台的第一作，收录的作品非常多，是高达系列粉丝不容错过的一款作品。不同于“《超级机器人大战》系列”多部作品交汇在一起的故事大杂烩，本作的剧情没有任何原创部分，玩家可以在游戏中选择不同作品的剧本游玩，体验原汁原味的原作故事。游戏的动画CG在系列原有的基础上新增了9段、共计70段，时长约为1个小时，观赏性十分强。此外，本作登场的机体超过1000台，登场角色约750人，均创当时系列之最，不过由于加入了大量C.E.（“《高达SEED》系列”所构造的架空纪元）的机体以及《高达SEED DESTINY》的战斗舞台，导致其他作品的要素所占比例大幅下降，整体上给人一种缩水的感觉。

在游戏中，玩家会以原创舰队队员的身分参与战斗，每当完成任意作品的剧本战斗，该作品的主要登场人物就会追加至自军，追加人数与其剧本的舞台数量所占比例相关。此外，入手特定的机体会追加特殊的角色，在复数作品中登场的角色还能自由选择其在各作品里的外貌。本作的语音虽大部分取自于系列作品，但也有不少为全新录制，喜欢热血台词的系列玩家会有更强的代入感。游戏在系统上作了一些小改动，比如增加了能在范围内掩护友方的“Master机体”、部分战舰能使用“一齐射击”等，进一步丰富了游戏的玩法。值得一提的是，本作取消了累赘的攻守切换画面，使战斗的流畅度得到大大的提升，可以说加快了整场战斗的节奏，玩起来更紧张刺激。

TIPS

1998年在PS上发售的《SD高达G世纪》是系列第一作，其原型是在1996年于SUFAMI TURBO发售的《SD高达 世纪》。


■游戏CG非常精美，高达皆为萌萌的Q版形象。



▲地图上简单的高达头像代表着一个战斗单位。



▲战斗台词与高达特写镜头都十分带感。

神之手

PS2	GOD HAND	UCG评分：24
	攻略 162、163 期，研究 164期	日版 9月14日
	Capcom 动作	无对应周边



《神之手》在宣传期一度被认为是一款喧哗爽快、轻松搞笑型的ACT，成品一出才让人知道这只是世人对于鬼才们的误解。本作将香港武打片、美国西部片、鬼怪B级片等要素相融合，剧情风格怪诞，也有一些重口味的搞笑场面。而游戏最大的特点还是极致创新的战斗系统，越肩视角的3D动作游戏本就极为罕见，加上没有防御（敌人却可以防御）只能回避的设定，上手难度较大。玩家可以习得114种不同流派的招式，可挑选其中11种进行自由组合，变化无穷。上百种招式的动作捕捉细致，手感及打击音效一流，系统深度不辱"动作天尊"威名。故事模式共分9大章50多小关，一周目通关需15小时左右。二周目会开启大量隐藏要素，加上各种迷你游戏和51个斗技场任务，耐玩度很高。要特别指出的是，游戏的HARD模式有着逆时代的恐怖难度，低难度时养成的习惯和套路几乎要全部放弃，再经历两三百次的接关尝试才能通关，极具挑战性。《神之手》是四叶草工作室解散前的最后一部作品，客观来说更像是一部"半成品"，通过转动视角，甚至可以看到部分场景中尚未完成的残缺贴图。画面上无力精心打磨，可能是工作室面临解散危机所致，但这同时也是一款近乎"癫狂"的邪典佳作，其系统迄今为止都独树一帜，将四叶草对于动作游戏天马行空的理解集中注入，在ACT玩家心目中有着特殊的地位。





■主角的招式设计狂放飘逸，打击感炸裂！



▲连打型的QTE非常热血，但其实一点都不难按。

TIPS

只要在敌人防御瞬间立即改用有"破防"属性的招式，敌人就会露出巨大破绽，此时便可予以重创，但这需要非常快的反应。在HARD难度对破防技的精准运用，能展现出"天下武功，唯快不破"的战术精髓，是高手们的必修课。

丧尸围城

X360	Dead Rising	UCG评分：24
	攻略 160 期，研究 161期	美版 9月21日
	Capcom 动作冒险	无对应周边



作为"《丧尸围城》系列"的首部作品，本作让我们看到了丧尸游戏的一种新形式——那就是让砍杀丧尸成为一种极具乐趣的消遣。玩过本作的玩家都知道，本作虽然画面并没有太多出彩之处，但同屏数以百计的丧尸数量在当时绝对是前无古人之举，这样让实际游戏体验极为爽快。游戏讲述了名为弗兰克·韦斯特的新闻记者，为了揭露发生在科罗拉多州威勒米特市发生的丧尸危机背后的阴谋所发生的故事。游戏的核心非常简单，玩家要做的就是在这场丧尸危机中生存，哪怕你在游戏之中什么都不做，只要倒计时结束也能迎来结局，就是这个结局可能不怎么好……除了精彩的主线故事外，游戏还设计了大量的支线任务，由于游戏任务采用了限时的形式，因此想要同时完成非常考玩家的判断力以及执行力，在倒计时下执行任务也显得十分紧张刺激。游戏的其中一大特色就是名为"疯子"的BOSS设置，这些BOSS风格迥异，在他们身上也可以看到这场危机是如何让人性的阴暗面展露无遗的。游戏中的道具要素非常丰富，几乎所有看到的东西都能拿起来当作武器使用，而回复体力的食物也设置了调和系统，让食物增强玩家本身的能力，通过收集书籍还能强化主角的各种能力。虽然本作是X360初期的独占作品，但在2016年Capcom已经宣布本作的重制版即将移植到PS4和Xbox One平台，具体发售日相信也会在近期公布。



■同屏显示的丧尸数量正是"《丧尸围城》系列"的亮点。



◀本作的换装系统十分恶搞。



▶弗兰克·韦斯特

TIPS

本作在X360初期可是导致"三红"的头号杀手之一，出现这种情况的原因正是由于本作同屏显示的惊人丧尸数量导致的高发热量，更可恨的是本作有"连续生存7天"的成就，换算过来就是连续开机十几小时，不敢想象多少勇士的机器红在了这个成就的路上。

精灵宝可梦 钻石·珍珠

NDS | ポケットモンスター-ダイヤモンド•パール | UCG评分：27
攻略 164期 | 日版 | 9月28日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是《精灵宝可梦》的第四款完全新作，同时也是系列10周年的纪念作品。游戏分为《钻石》和《珍珠》两个版本发售，其中《钻石》对应的神兽为控制时间的迪亚路卡，《珍珠》对应的神兽为控制空间的帕鲁基亚，除此之外两个版本中部分精灵的出现率、种类以及图鉴说明文也有不同。精灵种类增加到了493种，其中有107种是新的精灵，不过在通关前只会有150种精灵登场，这部分为新奥图鉴的精灵，只有通关并集齐新奥图鉴的精灵后才能解锁全国图鉴。平台提升到NDS后，游戏的画面也随之加强了不少，地图建模采用了3D，可以看出高低不平，并且随着昼夜更替，背景也会发生变化，将一个更为真实的宝可梦世界呈现给玩家。NDS的双屏机能在本作中也得到了活用，上屏显示游戏画面，下屏则是各种扩展功能，其中在战斗部分中下屏为虚拟按键，可以直接点击虚拟按键进行战斗的操作，使战斗更为直观。冒险部分中下屏则显示的是游戏主角佩戴的口袋手表，口袋手表整合了各种实用的功能，包括电子时钟、便签纸、日历、计步器、计算器等，为玩家的冒险提供不少便利。战斗系统方面最大的变化就是废弃了以往按属性来区分物理攻击以及特殊攻击的方式，变成了以招式来区分物理攻击和特殊攻击，使对战环境发生了翻天覆地的变化，由此也衍生出了各种新的战术。



■本作的男主角。



■与对手见面的剧情。



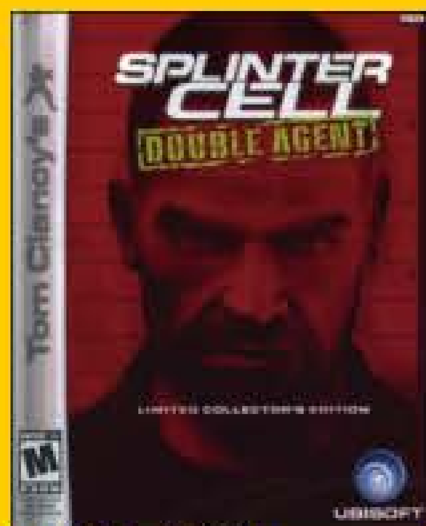
■进化后的战斗画面。

TIPS

本作发售首周的销量为158万套，是NDS软件中最速达成百万销量的作品，同年的12月27日官方宣布出货数正式突破500万套，创下了系列的新纪录。至今为止本作在全球销量为1763万套，在全球NDS软件销量中同样排到了第5位。

分裂细胞 双重特工

多机种 | Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent | UCG评分：27
攻略 165期 | 美版 | 10月17日
Ubisoft | 动作 | 对应机种：PS2/PS3/Xbox/X360/Wii



□已玩过 □已完美

作为第七代主机上的首款《分裂细胞》作品。虽然育碧也同时发售了本作的PS2和Wii版本，不仅两个版本间的素质有着天壤之别，游戏内容也有着很大不同，所以要评价《分裂细胞 双重特工》还是要看“次世代”版本，不过如果对本作有兴趣想要重温一遍的话，也不要忘记还有PS2版本。

本作副标题既然命名为双重特工，那么山姆·费舍尔以不同身分游走于各个阵营之间的剧情故事自然就是游戏的主要卖点之一。为了突显这个要素，本作的关卡内容更倾向于让玩家在伪装下进行间谍活动，而不是像平时一样带着夜视仪在黑夜中潜入。而这一改变也让山姆更多地出现在光天化日之下，玩家的游戏体验也会和系列之前的作品截然不同。

借助X360在当时领先的强大机能，本作的画面也创造了一个新的高点，随着剧情的发展，从北极到上海，游戏中的场景表现细腻且真实。其中对于国人玩家而言，上海篇章中出现的外滩、东方明珠、金茂大厦等著名场景，更是会增加我们游戏时的代入感。而之所以上海关卡中的场景制作的如此传神，也和本作的主创人员大多由中国人组成有着最根本的关系。当时开发本作的上海育碧游戏工作室中，有百分之八十以上的成员都是中国人，而借由本作的出色表现，我国游戏从业者也证明了国人有能力完成大作的开发。

■远处的东方明珠塔非常抢眼。

TIPS

其实在开发本作时，育碧就明确地将两个世代的《双重特工》定义为不同的作品，这两个版本的游戏使用一样的配乐，一样的动作演员和剧本大纲，但是叙事手法的不同却让两款游戏呈现出了两种不同的风格。



■山姆·费舍尔



►本作存在多结局设定，山姆最终能否从游轮中全身而退，就要靠玩家整个流程的完成度如何了。

2006

精英应援团

NDS	Elite Beat Agents	UCG评分：24
特快 166期	美版	11月6日
Nintendo	音乐	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是2005年创意音乐游戏《押忍！奋斗！应援团》的美国版本，但并不是移植版。考虑到文化差异，本作中的主角从应援团改成了一群节拍特工，但和应援团一样，他们的任务还是为那些遇到麻烦的人加油打气。选曲多为欧美乐迷耳熟能详的经典歌曲，曲目数量增加至19首。游戏完全延用日版的玩法、规则，难度设置较为硬派，高难度需要反复尝试。同样采用漫画来交待剧情，每一首歌都对应一个妙趣横生的故事，夸张的人物动作和表情可以让玩家轻松理解。《精英应援团》在故事方面稍稍淡化了励志主题，强化了美式的搞笑风格。若曲目中间段没有让气槽处于黄线水平，经常会出现十分爆笑的场面。剧本方面引用了不少美国玩家熟悉的内容，其中调侃和致敬的电影就有吕克·贝松的《TAXI》、乔治·罗梅罗的《活死人黎明》、斯皮尔博格的《世界大战》等等，美国人生活中所熟悉的橄榄球、棒球、好莱坞、百老汇等等也都出现在了游戏中。其中还延用了日版的成功设定，惟一的慢歌所对应的故事是“人鬼情未了”，上次是爱情，这次是亲情，十分感人。针对前作设计中不尽人意之处，本作进行了全面改良，比如增加了教学，可以跳过歌曲的前奏来节省时间，可以保存REPLAY，并能与REPLAY存档进行对战，加强了联机和交换功能等，系统向着更体贴，更人性化的方向发展，为《应援团2》的开发赢得了宝贵经验。





▶游戏的剧情中有很多搞笑桥段，让人忍俊不禁。



▲节拍特工们执行任务时总展现出无法直视的风情。

TIPS

《精英应援团》在老美玩家中的反响如何呢？销量38万，不算太高，但在全球媒体中取得了平均87分的好评。集中提到的优点是“在NDS上玩不到同类游戏”，其独特性成为了重要的惊喜点。

战争机器

X360	Gears of War	UCG评分：28
特快 166期	中文版	11月7日
Microsoft	动作射击	无对应周边



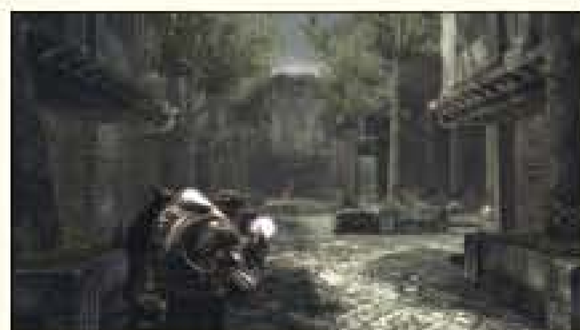
□已玩过 □已完美

《战争机器》是X360平台最伟大的游戏之一，它甚至改变了X360的硬件规格。游戏早在2003年就着手开发，最初名为“Unreal Warfare”，是一款主打对战的游戏。最终在添加了完整的故事背景后，游戏成为X360初期最强的武器。游戏采用Epic当时最新锐的虚幻引擎3开发，向全世界展示了这个引擎的强大实力。在当时看来，本作的画面已达到电视游戏历史上的新高度，即时演算的游戏画面甚至超过了大部分游戏的CG动画。《战争机器》的成功让虚幻引擎3大受好评，之后它被用来开发了超过50款的畅销游戏，成为史上最成功的游戏引擎之一。

《战争机器》的故事发生于一个名为塞拉的行星上，人类遭受名为兽族的地下敌人攻击，只剩下少数几个定居点。主人公马库斯因违反军令被判入狱，被队友从狱中救出之后，几经周折，最终用光子导弹摧毁了兽族的通道网络。游戏成功地塑造了一大批有血有肉的人类战士，还设计了诸如黎明之锤、链锯枪这样的经典武器。当然游戏最成功的地方当属重新定义了越肩视角射击的玩法，掩体系统虽不是本作首创，却是同类游戏中做得最棒的。此外游戏还支持双人合作挑战战役模式，以及专门的联机对抗模式，并提供了分屏、局域网、Xbox LIVE三种方式。在随后推出的PC版中，游戏的战役模式新增了一个章节，这个章节日后被收录于Xbox One的《战争机器 终极版》中。



■游戏中我方角色的肌肉十分夸张。



▲名为完美上弹的技巧让战斗多了几分乐趣。



■马库斯

TIPS

在《战争机器》相关故事中最脍炙人口的一个是这样的：微软最初为X360设计的内存是256MB，然而在Epic向微软展示了分别在256MB和512MB内存环境下运行的《战争机器》后，微软果断决定改变X360硬件规格。

山脊赛车7

PS3 | Ridge Racer 7 | UCG评分：27
-- | 日版 | 11月11日
NBGI | 竞速 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

作为PS3主机首发护航作品的《山脊赛车7》，其游戏素质在当年来看，可谓是领先业界、强大至极，这也让它成为了当年综合评价最高的竞速游戏。不过时过境迁，如今在回望这部作品，玩家也可能会得出一份完全不同的评价。作为系列的第七部作品，担任着为PS3护航重任的《山脊赛车7》相比前作有着极大的进化。借助新主机的机能进化，本作在PS3初期就实现了1080p/60fps的画面表现，车体建模的多边形数量也达到了20万以上，加上丰富的改装功能，本作的车辆内容出色且丰富。

玩法内容上本作依旧沿袭了系列爽快为主的风格，强调漂移操作的同时，即使与赛道出现碰撞也不会影响速度。加上氮气喷射的加速效果，玩家可以在游戏中共计22条完全不同的赛道上创造真实赛车难以触及的极速。当然，如果想要在速度上更上一层楼的话，合理利用本作全新引入的“气流系统”来跟随前车减少自己受到的空气阻力，也是必要的手段。值得一提的是，本作中还加入了多人联机模式，最多支持14名玩家同时游戏，“团队协作模式”和“接力赛模式”的新增模式也为游戏增加了更多玩法。而单机模式中，玩家通过不断比赛赚取代币对车辆进行升级，也可以获得厂商点数解锁隐藏要素，获得一些特有的赛车或零件。

■开启氮气加速后车尾灯会出现拖尾特效。



▲《山脊赛车7》的赛道细节十分丰富。



▲永濑丽子对《山脊赛车》系列”有着十分重要的意义。

TIPS

《山脊赛车》系列”有一位叫做永濑丽子的代言人，这个漂亮的妹子是南梦宫于1995年打造出的虚拟角色。设定里面的丽子出生于1975年的情人节，虽然在系列中初次亮相她只有二十出头，但是如今也已经有四十多岁了。

恶魔城 迷宫的回廊

NDS | 悪魔城ドラキュラ ギャラリ-オブ ラビリンス | UCG评分：24
攻略176期 | 日版 | 11月16日
Konami | 动作角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是“《恶魔城》系列”在NDS上的第二部作品，人设继承了上一款掌机作品《苍月的十字架》的日式风格。游戏的亮点就是系列首创的双人作战系统，玩家可以切换乔纳森或夏洛特来进行游戏，还能直接让对方出场共斗、释放技能或破解谜题。两名角色的攻击方式通过武器决定，这也是系列在掌机上从《晓月圆舞曲》开始就有的惯例。值得一提的是，乔纳森的技能、夏洛特的魔法也都以装备的形式体现，需要先找到对应的技能或魔法卷轴装备后才能使用。强调两人共斗的合体技也是亮点之一。

本作的关卡设计异于往常。恶魔城部分的地图设计非常简单，直接以城堡的建筑结构体现。在这个基础上，于城堡的各个角落设置一幅富有魔力的油画作为传送点，以假想空间的形式把关卡的场景往城堡外拓展，把古埃及金字塔、欧美的街道等等恶魔城里不可能会出现的场景就这样顺理成章地搬上了舞台。另外，本作还首次引入了任务系统，完成NPC温德的修炼任务后可以得到技能和装备，让游戏更有RPG味道。

关于本作的隐藏要素，可谓是向历代《恶魔城》致敬。隐藏角色除了本作出现的吸血鬼姐妹外，还有来自《恶魔城 血之轮回》的里希特＋玛利亚的组合。隐藏迷宫更是有历代作品的BOSS客串，而且完成该迷宫所得到的合体技能也是召唤历代吸血鬼猎人登场。最后值得一提的是，本作的通信部分十分强大，玩家可以和好友联机协力打BOSS。此外游戏对应Wi-Fi功能，玩家可以把多余的道具在线出售。



■本作的主人公之一乔纳森·莫里斯，虽然是贝尔蒙特的血亲，但他从小被父亲阻止使用圣鞭，以致于无法引出圣鞭的力量。



◀可让一人站在高台上，自己用另一人把机关移动后再切换角色，这样就能轻易到达高处。



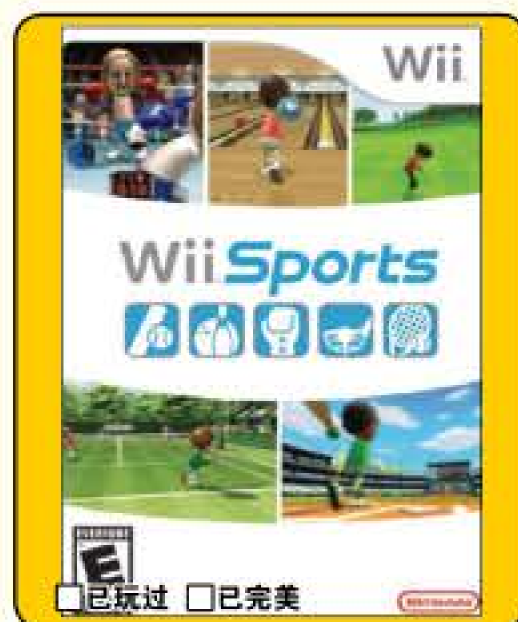
◀油画的设定让主人公得以在虚拟的“城外”战斗，非常新颖。

TIPS

击败1000个蓝色斧装甲并观看真结局后，就可以使用蓝色斧装甲单闯恶魔城，但因为只有一人，且此角色本就是杂兵的缘故，使得这个模式堪称本作的最难模式。

Wii Sports

Wii	Wii Sports	UCG评分：24
	-	美版 11月19日
	Nintendo 体育	无对应周边



《Wii Sports》是在全世界范围内惟一与Wii本体同日发售的任天堂第一方游戏，作为体感游戏的示例，除了日本和韩国地区以外，均直接与主机同捆推出。本作收录了网球、棒球、保龄球、高尔夫球和拳击项目，并且将规则进行了简化，让所有人都能够轻松上手。

游戏里的角色正是玩家自己的Mii形象。玩家甚至不必操作太多按键，只需要简单地挥动Wii遥控器即可游玩各种体育类游戏。例如玩家可以像握着高尔夫球杆、球棒或保龄球一样握住和挥动手柄，而一部分操作则是交由电脑控制。在网球游戏中，系统会自动控制玩家的移动，玩家只需负责挥动球拍；棒球游戏则需要击球和投球，所有的防守均由系统处理；在拳击比赛中，玩家可挥拳攻击或闪躲，高手玩家还能使出钩拳、反击拳等高阶技巧。在训练模式中，根据得到的分数可以算出玩家的体能、速度和平衡能力，推测出所谓的"Wii Sports体力年龄"，而且游戏最多支持4人轮流使用单个或多个手柄进行比赛，根据成绩玩家将获得金银铜牌的奖励。

TIPS

《Wii Sports》是Wii平台为数不多的官方中文游戏之一。比起游戏本身，《Wii Sports》随着Wii在社会上引起的热潮更加值得关注。譬如世界各地就频繁发生了因为玩《Wii Sports》而把手柄甩出去砸烂电视机和误伤人的事件，为此任天堂召回了320万Wii手柄腕带，并生产两倍厚的新腕带。

《Wii Sports》也时常在电视上露面，第80届奥斯卡金像奖颁奖典礼的主持人就曾用舞台的大屏幕玩网球。


■基本不需要复杂的按键操作就能在游戏中轻松健身的概念，吸引了男女老少的尝试。


▲《Wii Sports》以8278万套的销量成为Wii最畅销的游戏，后来重制移植到了Wii U。


►网球是本作首个披露的小游戏。

雷曼 疯兔危机

Wii	Rayman Raving Rabbids	UCG评分：24
	-	美版 11月19日
	Ubisoft 动作	无对应周边



育碧的著名游戏角色雷曼再次归来，面对的却是一群疯狂的兔子。某日，原本可怜的兔子们消失不见，殊不知其实是在暗地里计划着恐怖的侵略行动。终于，世界受到了这群手持恐怖武器、疯狂而邪恶的兔子侵略。精神异常、不受控制的兔子们要奴役这个世界，雷曼和他的伙伴也不出例外地被疯兔们抓住了，而且还要被迫在竞技场中挑战一个个恶搞而蠢爆的项目，只为了在获得兔子的欢迎之后拯救世界。

本作有着45种动作类、10种射击类、15种舞蹈（节奏类），以及10种竞速类的小游戏。这四类小游戏构成了全部70多个疯狂而令人捧腹的挑战关卡。玩家运用Wii遥控器，拿着马桶塞进行射击、为疯兔拔蛀牙、描绘食物喂食疯兔……恶心之余又有种蠢萌的感觉，甚至可以说这群疯兔才是本作真正的主角。

TIPS

《雷曼 疯兔危机》原本是计划以《雷曼4》的名义制作一款传统的动作游戏，当制作团队得知Wii控制器的存在之后，他们为了充分发挥这种手柄特殊的操作性而彻底改变了游戏的制作方针，最终将本作改为了一款聚会游戏。

"《雷曼》系列"的游戏曾在1995年到2001年之间在日本发行，但是跟许多欧美游戏一样在日本市场遇到了水土不服、知名度难以扩大的情况，导致一段时间后续作品都被中止发行。直到2006年12月，Wii平台的本作《雷曼 疯兔危机》推出才打破了这一局面。不过为了避免被玩家误以为兔子是雷曼，这一次游戏在日本并没有采用"Rayman（雷曼）"的原名，而是以"Rabbits Party（兔子派对）"的名称再次登场。因此本作的封面只有日版没有出现雷曼的形象。


▲各种小游戏充斥着疯狂又愚蠢的设定。


◄本作的主题Wii遥控器充电底座周边，可以同时为两个控制器充电。


■举着马桶塞玩各种小游戏，疯狂又愚蠢的设定无处不在。

2006

塞尔达传说 黄昏公主

Wii	The Legend of Zelda: Twilight Princess	UCG评分：29
	-	美版 11月19日
	Nintendo 动作角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作原本为GameCube独占游戏，但是为了给次世代主机Wii首发护航而成为了“《塞尔达传说》系列”第一款以双主机版本发售的作品。游戏的Wii版与GameCube版本互为镜像，以16:9宽屏呈现，而林克也对应玩家使用Wii遥控器的操作方式变成了右撇子。比起GameCube版，本作还为双节棍控制器设计了挥剑、瞄准射击、快速挥动使出回旋斩等专属的直观操作。游戏的舞台设定在《塞尔达传说 时之笛》的“时之勇者”来到7年后的世界封印了大魔王加农多诺夫，并返回其原本的时代的百年之后的世界，也就是与前作《风之杖》互为平行世界。本作的林克在遇到变故之后，来到了被夺去了光芒的黄昏领域而成为了狼的形态，之后与谜之魔物“米德娜”共同开始了冒险旅途。


■米德娜与狼林克的组合让本作在系列之中与众不同。


◀经过《风之杖》的卡通渲染之后，本作回归了真实风格。


▶帅气的成人版林克。

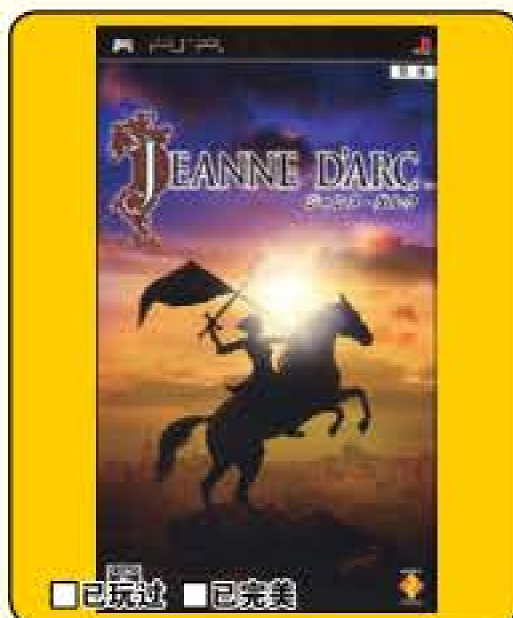
狼形态的林克能够比人形态更快速地移动，在沙地和雪地等特殊场所也能安全行走。借助敏锐的感官能力，狼林克可以看到魂魄和进行追踪，除了用嘴咬之外，也会借助米德娜的魔法来战斗。在获得大师之剑后，林克就可以在狼和人之间切换形态。而人形态之下不仅与以往一样使用剑和各种道具，还可以进行骑马战斗。在使用剑战斗的时候，林克的剑术也变得更加丰富，例如盾击、背面斩、跳斩、居合斩等“奥义”让本作的战斗系统在系列中相当出众。

TIPS

2016年3月10日，本作移植到Wii U平台的高清重制版正式发售。该作支持狼林克amiibo周边，并且可以通过该周边，在最新作《塞尔达传说 荒野之息》中召唤狼林克同伴。而《荒野之息》也与《黄昏公主》一样，成为了跨越两个世代主机同步发售双版本的游戏。

圣女贞德

PSP	ジャンヌ・ダルク	UCG评分：27
	特快 168期	日版 11月22日
	Level-5 战略角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

由Level-5亲力打造的PSP早期S·RPG作品，以法国著名女英雄圣女贞德作为主人公，以15世纪早期英国与法国的百年战争为背景，展开了一场混合史实与幻想要素的冒险故事。故事讲述在百年战争期间，曾经的勇者想要利用魔王的力量来取得战争的胜利，被解开封印的魔王附身于亨利6世身上，战争的格局因而产生变化……从整体方面来说，本作是一款相当传统的战略角色扮演游戏，回合制、胜败条件、方位加成、属性克制、各关卡规定最大回合数等战略要素一应俱全。游戏的特色系统为“燃烧点”和“连携防御”，当我方使用近战武器攻击敌方时，自身反对侧就会产生燃烧点，当角色进入燃烧点便能提升攻击力。连携防御则是在受到攻击的单位周围8格内存在友方单位的话，就能触发连携防御提升防御力。最具幻想要素的便是变身系统，贞德与部分同伴属于腕轮持有者，这些人能利用宝珠的力量变身并增强自身战斗力。虽然变身系统有一定限制，但其强力的效果也在一定程度上降低了游戏的难度。技能石也是本作的一个重要要素，角色通过装备技能石能获得必杀技、特殊技能或能力值提升等效果。游戏的系统解说非常贴心，让不熟悉此类型的玩家也能轻松上手，再加上素质颇高的过场动画，让玩家除了战略内容外还能享受剧情带来的魅力。只是比起悲壮的史实，本作的故事更偏向奇幻内容，剧情过渡也存在过于突兀的缺点，是否对口味就要由玩家自行定夺了。


▲稳扎稳打的战斗系统保证了游戏的素质。



▲本作的原画之一，漂亮的美术风格相当吸引眼球。


■时不时穿插的过场动画让玩家能更好地代入剧情。

TIPS

本作是Level-5对S·RPG发起挑战的第一款作品，也是他们第一次为PSP这个掌机平台制作游戏。从动画渲染风格和精美的过场动画已经可以看出此公司未来开发作品的风格。

死或生 极限沙滩排球2

X360	Dead or Alive Xtreme 2	UCG评分：19
	-	日版 11月22日
	Tecmo 体育	无对应周边



《死或生》系列”之所以如此的深入人心，不仅是因为其拳拳到肉的格斗对打，更是因为游戏中登场的众多美女。对于这些性感可爱的女孩们，玩家们所希望看到的不仅仅是她们格斗时的彪悍凶猛，更希望看到她们度假时的休闲惬意，而《死或生 极限沙滩排球2》再一次满足了玩家们的愿望。在标题中就已出现的“沙滩排球”自然是本作能够进行的娱乐项目之一，沙滩排球中的发球、扣球、传球等应有的动作和规则一个不少，而2V2的组队形式使得沙滩排球极易上手。除了排球之外，本作还提供了跳跳版、滑水道、水上拔河、臀部角力、沙滩抢旗、水上摩托等娱乐项目。至于进行这些项目的目的嘛，当然是为了观赏女孩们在运动中的曼妙身姿，以及获得相应点数后给女孩们赠送礼物啦！所谓“醉翁之意不在酒，在乎山水之间也”。而本作对于“山”与“水”的制作也相当用心。双（山）峰并不会单轴心地仅朝一个方向顺时针或逆时针运动，而是按照牛顿经典力学应有的惯性来运动，效果自然逼真符合科学。海水也不再是死气沉沉，无论是跳跳版所带来的水波荡漾还是水上摩托所引起的水花四溅，本作对于水的演绎相当出色。当与女孩们玩耍疲倦之后，玩家们还可以通过拍照模式来给众美女拍摄写真，最多支持给2位女孩同时拍摄使得可拍摄的内容进一步增多。能看见自己喜欢的女孩穿着自己赠送的泳衣，在镜头前露出迷人的微笑，游戏如此，夫复何求？



■阳光，沙滩，美女。



▲即使仔细观察，本作的水花也做得相当不错。不信你自己放大看看～



▶霞的写真欣赏。

TIPS

作为一款体育游戏，本作沙滩排球的玩法和系统相当经典，不仅完全继承于上一代，而且还将这一经典玩法没太多变化地传承到了下一代。

宿命传说

PS2	テイルズオブデスティニー	UCG评分：27
	攻略168期，研究169期	日版 11月30日
	NBGI 角色扮演	无对应周边



本作是1997年12月23日发售的PS版《宿命传说》的重制版，也是同时也是系列第二部推出了重制版的作品。相比起重制在PS平台的《幻想传说》，《宿命传说》的重制做得更加彻底，甚至让人设画师猪股睦实为本作的角色重新绘制原画立绘。惟一没有变的，就只有DEEN乐队为PS版演唱的主题曲《宛如梦境》。在PS2版里玩家总共能够操作的角色多达10人，也因此本作一直维持着“系列可操作角色（不包括可捕捉宠物）最多的作品”的记录，在游戏里的小对话里，由于守护者的存在更是让角色达到了10人以上，让制作组不得不改变一直以来的小对话演出方式，这也使得本作的小对话系统在系列里颇具特色。本作的系统在系列2D单线式战斗里也是别具一格，彻底取消横槽而改用CC槽使战斗的爽快度得到大幅提升，这一系统在后来同为D2组制作的《圣恩传说》里得到了更进一步的升华。

由于本作在《宿命传说2》之后发售，所以制作组在本作里加入了许多和《宿命传说2》有关的细节，包括主角斯坦在最终战给BOSS最后一击时的秘奥义和台词都与《宿命传说2》关联了起来。甚至于《宿命传说2》登场的系列著名角色巴尔巴多斯也出现在了本作之中。

在2008年1月31日，NBGI于PS2平台发售了《宿命传说 导演剪辑版》，讲述以本作的人气角色里昂·马格纳斯为主角的故事，这是系列首次导入双主角制度。



◀重制后的战斗系统更能体现角色的个性。



◀系列传统的小对话演出方式改为翻转卡牌式是本作对于角色过多的解决方法。



▶于2003年4月发售的《宿命传说》系列"画集，收录了《宿命传说》和《宿命传说2》的各种设定资料和原画图。

TIPS

在本作里首次采用了“在开头剧情结束后播放游戏主题曲动画”的演出方式，这一演出形式在日后被系列诸多作品采用，目前已经开始渐渐成为系列的一个标准演出方式。

2006

潜龙谍影 掌上行动

PSP	Metal Gear Solid : Portable OPS	UCG评分 :25
	攻略 168 期，研究 169期	美版 12月5日
	Konami 动作冒险	无对应周边



《潜龙谍影 掌上行动》是“《潜龙谍影》系列”一款外传性质作品，讲述了 BIG BOSS 在《潜龙谍影 3》到系列首部作品《金属齿轮》之间的故事，由于小岛秀夫本人并未直接参与本作的制作，在不少地方会存在与系列剧情相悖的硬伤，因此在剧情上并不被小岛秀夫本人所承认，但若是将其作为独立的作品看待，本作的剧情仍然能自圆其说。游戏操作针对 PSP 的硬件特点进行了优化，使得很多系列常见的操作都能很好地还原。游戏的行进方式从原来的流程制改变为了更加适合掌机平台的任务制。而在游戏中敌方阵营的士兵可以回收招募，这也是系列首次开创回收士兵这一体系的先河一作。另外游戏的过场使用了数字漫画风格来演绎，别有一番风味。

本作最让人深陷其中的当属丰富的网络对战要素，混战、组队战以及抢夺青蛙等趣味模式应有尽有，这是不可多得的活用 Wi-Fi 机能的游戏之一。在 2007 年 9 月 20 日，官方推出了本作的增强版《潜龙谍影 掌上行动 +》，这个加强版的重心主要放在了本来已经十分出色的对战模式上，单机方面，可招募的敌方种类大幅增加，让育成的乐趣进一步提升。联机对战方面，除了追加了新的地图和对战规则外，还追加了像雷电、坎贝尔这样的系列角色，让玩家的代入感更加强。


□本作的潜入要素保留了系列一贯的水准。


▲一些系列有名的角色也会成为可操作角色登场。


▲ Big Boss

TIPS

在游戏中可以找到很多《潜龙谍影 和平行者》的影子，像上面提到的任务制、士兵回收、数字漫画过场、联机对战都是《潜龙谍影 和平行者》中登场的元素，可以看出虽然本作没有被纳入正史之中，但对于系列的发展仍然有推动作用。

蓝龙

X360	BLUE DRAGON	UCG评分 :29
	特快 168期	日版 12月7日
	Microsoft 角色扮演	无对应周边



《蓝龙》的口号是“由最强组合奉献给所有 RPG 爱好者的新世代 RPG”，而游戏的开发阵容也验证了“最强”之名。来自《最终幻想》的黄金搭档坂口博信和植松伸夫负责剧本和音乐，作为《勇者斗恶龙》象征的鸟山明负责人设，这个组合不说绝后，至少在当时已是空前。作为当时次世代主机上的第一个日式 RPG 大作，本作的画面素质给人留下了极为深刻的印象。虽然战斗中不时发生拖慢、丢帧，但是干净清晰的画面让玩家有世代更替有了直观的认识。游戏还收录了大量的高清 CG 动画，为此游戏使用了 3 张 DVD。

游戏的系统也有诸多可圈可点之处。独特的遇敌系统使得玩家可以一次打数十个敌人，地图特技的设定能让玩家不战斗便升级。而战斗系统以蓄力为主，各种技巧经过蓄力之后都会发生变化，策略性相当高。游戏的隐藏要素同样是令人满意的，总共有 5000 个左右的地点可以探索，除了道具和金钱之外，玩家还可以找到经验值和特技点数，甚至恢复 HP、恢复 MP、增加能力。鸟山明也在游戏中友情客串了一把。更值得一提的是微软稍后还将本作中文化，让中国玩家能够毫无障碍地体验这款佳作。


▲主人公一行是以影子化成的怪物攻击敌人。


▲鸟山明的画风在游戏中得到了很好的还原。


■《蓝龙》的视觉概念图。

TIPS

《蓝龙》原本有着极大的野心。除了 X360 游戏之外，还分别请小畑健于周刊少年 JUMP、柴田亚美于月刊少年 JUMP 上连载两部不同的漫画。根据《蓝龙》改编的两季电视动画分别于 2007 年 4 月和 2008 年 4 月在日本播放，此外版权方还联合 Konami 推出了对战卡牌游戏。之后《蓝龙》还在 NDS 上推出了两部作品。但以上这些产品均反响平平。

如龙2

PS2 | 龙が如く2 | UCG评分：25
攻略 168 期，研究 169期 | 日版 | 12月7日
SEGA | 动作冒险 | 无对应周边



《如龙2》的故事发生在《如龙》的一年之后，顺利解决了一百亿日元事件后桐生一马和由美的女儿遥一起过着平静安乐的生活。然而新的暴风雨又再次席卷到了桐生身上，新任东城会会长寺田行雄被暗杀，来自关西的“近江连合”企图吞并日渐式微的“东城会”，内忧外患迫使桐生再度走入风暴的中心。续《莎木》之后，《如龙》系列”是SEGA着力打造的品牌，初代就凭借着优秀的剧本、爽快的打斗以及黑道男人的侠义征服了不少玩家，本作在此基础上进一步进化。取景于现实世界是《如龙》系列”的一大特色，比如游戏中的神室町其实就是日本东京的歌舞伎町，如果玩家有亲临过歌舞伎町，就会发现两者之间有多么的相似。《如龙2》中玩家不但可以继续漫步于神室町中，更可以前往大阪的苍天堀（也就是现实中的道顿堀）游玩。来自关西“近江连合”的乡田龙司可说是本作的另一位男主角，尽管他一直处于与桐生对立的立场，但正直的做派仍为他拉拢了不少人气。本作还新增了一位女主角刑警狭山薰，她与桐生一马之间从最初的不信任到最后的彼此爱慕也为剧情增添了一些浪漫元素。本作的角色成长比前作有所进化，能够学习的技能大幅增加，武器的使用也衍生出了很多方式，与敌人战斗时可以获得更多的优势。小游戏方面，加入了高尔夫球、保龄球等项目，大受好评的夜店娘也增加至10人，丰富的互动充满了成年人的魅力。2012年11月1日，本作和初代《如龙》一起被高清复刻至PS3平台，两作都增加了奖杯系统。


▲虽说夜店娘一向是本系列的特色，但说实话真的不怎么好看……



■狭山薰为这部黑道题材游戏平添了一份柔情，可惜的是该角色此后再无登场。



■不依靠夸张的特效，而是拳拳到肉的真材实料正是本作最为吸引人的地方。

TIPS

本作累计发售了50万份，并获得2007年度日本游戏大奖优秀奖。

荒野兵器5

PS2 | ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード | UCG评分：27
攻略 169 期，研究 170期 | 日版 | 12月14日
SCE | 角色扮演 | 无对应周边



《荒野兵器》是PS时代SCE的四大RPG系列之一，也是其中最长寿的一个系列。《荒野兵器5》是系列第6部作品，也是系列十周年纪念作品。作为纪念之作，本作加入了此前诸作的不少要素，历代角色都会在游戏中客串登场，历代音乐也会不时在游戏中出现。但本作同时又是叛经离道的一作，剧本不再是历代的金子彰史，采用了小说家黑崎薰的原案；系列标志性的西部风格音乐出自**なるけみちこ**之手，本作改为甲田雅人和上松范康；人设也由过去的大峡和歌子改佐佐木知美。

游戏的故事依然发生在珐尔盖亚，讲述16岁的少年迪恩和青梅竹马蕾贝卡邂逅了一名失忆少女艾薇莉儿，为帮助艾薇莉儿找回记忆，三人结伴同行的故事。本系列在4代进行了大改革，传统的迷宫探索部分加入了不少动作要素。本作则是保留了这个特色，不过强化了ARM的作用，从而延续了系列为人称道的解谜惯例，即通过改变主角所持的ARM来破解不同的机关。4代中去掉的大地图移动又重新恢复，玩家可以使用单轮车、火车等载具进行探索。战斗系统方面在4代的基础进行了更改，依然是在7个六边形的区域内进行战斗。系列引以为荣的隐藏要素在本作中依然丰富无比，玩家可以玩上一百多个小时都不重样。本作也是系列作为角色扮演类型的最后一作。

TIPS

制作人选中了当时刚刚成名的水树奈奈为本作代言，不仅主题歌交由她来演唱，而且她还在游戏中为女主角蕾贝卡配音。而水树奈奈也是相当投入，主题歌《Justice to Believe》的歌词就是她根据游戏主题而撰写的。



◀六边形的战场丝毫不影响战斗乐趣。



◀探险时玩家可以使用跳跃、滑铲等动作。


◀本作女主人公之一蕾贝卡。

2006

失落的星球 极点危机

X360	Lost Planet: Extreme Condition	UCG评分：26
攻略 169期	日版	12月21日
Capcom	动作射击	无对应周边


□已玩过 □已完美

当时也许谁都未曾料到，2006年末，Capcom会为X360平台推出一款完全原创的作品，而且还是一款以第三人称视角为主游玩的射击游戏。本作的故事讲述未来的地球生态环境遭到破坏，严重的污染和全球变暖造成生存环境的恶化，人类迫于无奈开始了星际殖民计划。展开星际旅行的人类，在一颗寒冷的星球上遭到了这个原生怪物的袭击，由于事发仓促人类只能选择撤离，不过在撤退的过程中，他们发现这种被他们称为“AKRID”的怪物身上存在一种全新的能源——“热能（T能源）”，为了获得这种能源，人类带着自己最先进的武器回到这里继续开展移民实验。

作为X360早期的作品，本作的画面出色，尤其爆炸效果更是优秀。系统方面，虽然以第三人称为主，不过游戏也支持玩家选择第一人称视角游戏。战斗时玩家除了可以携带主副两把武器外，游戏中六种VS机甲是战斗的另一个核心内容。这些大型战斗机甲将会为玩家提供强大的火力。游戏中玩家除了要对付“雪贼”这种人类敌人外，还要面对作为主要敌人存在的“AKRID”，它们身上都有许多黄色的特征部位，破坏这些部位就可以杀死它们，并获取到热能作为特殊武器的弹药使用。另外值得一提的是，本作还存在多人模式，玩家可以驾驶VS机甲战斗，游戏中的道具钩锁还能为不在机甲内的玩家提供强大的移动力。


□本作中出现的大型敌人，在当时的技术条件下，绝对魄力十足。


▲在射击游戏中加入钩绳系统，绝对属于当时的先驱式设定。


■VS机甲

TIPS

开发本作时，Capcom使用了强大的Havok游戏引擎，并结合本作进行了优化，来让游戏表现更加出色。而在发售后，《失落的星球》也确实获得了业界的一致好评，不过因为正好与《战争机器》赶在了同一年发售，本作在欧美地区的评奖中总是会被压了一头。

世界传说 光明神话

PSP	テイルズオブザワ-ルド レディアントマイソロジ-	UCG评分：27
攻略 169期，研究 170期	日版	12月21日
NBGI	角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

作为“《世界传说》系列”的第二部系列作品，《光明神话》与“《换装迷宫》系列”的最大不同之处在于画面改为了3D，并且可以让玩家自己创造角色来探险。本作囊括了从《幻想传说》至《深渊传说》共8部作品，合计19位参战角色。故事讲述为了防止世界被破坏，玩家与降临到人间的“救世主”卡侬诺一起与历代角色们共同作战。系列的最大乐趣就在于跨越作品的界限来欣赏系列角色之间的互动，本作亦是如此。虽然收录历代角色数量没有其他作品那么多，但是也有着仅属于本作内的角色之间互动，这也是“《光明神话》系列”的一大特色。

在本作里，玩家可以根据自己的喜好来给自己创建的角色选择职业，每个职业达成一定条件之后还能转职到更加高级的职业。游戏进行方式是任务制，玩家在各城市里接下任务，内容通常为讨伐魔物或者收集对应的道具。玩家在游戏里能够直接通过菜单的“生产”系统来利用素材制作各种各样的道具，除了传统的料理之外，包括武器、防具、消费型道具都能够利用这一功能进行制作。多线式3D战斗是本作的最大特色，为了保持游戏的平衡性，本作并未额外采用系列各个作品里的特殊系统，仅仅保留了能够让角色在战斗时无硬直的OVL系统和秘奥义系统，这也成了日后“《光明神话》系列”各作的标准配置。



▲在《世界传说 光明神话》官方网站配信的纪念壁纸。


◀玩家能够操作自己创造的角色在《传说》的世界里冒险。


▶在“《光明神话》系列”里本作是惟一一作主角在战斗时有头像的作品。

TIPS

负责“《世界传说 光明神话》系列”主角、女主和吉祥物设计的是隶属BNEI（当时的NBGI）的画师岩本稔，之后他还负责了《宵星传说》的吉祥物拉皮德的设计，在《热情传说》里成为了美术指导并首次参加了系列正统作的队伍角色设计。

2006

铁拳5 暗之复苏

PS3	铁拳5 DARK RESURRECTION	UCG评分 :-
-	日版	12月27日
NBGI	格斗	无对应周边

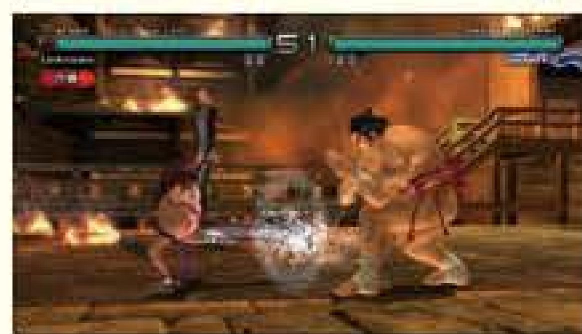


□已玩过 □已完美

在街机版的《铁拳 5 暗之复苏》稼动一年之后，惯例的家用机版版才姗姗来迟，而且还是以付费下载这种令人非常意外的方式登陆 PS3 平台。游戏的内容与街机版基本相同，并可以选择街机版的最终 BOSS 三岛仁八，但由于容量仅为 810M，因此只有街机、幽灵角色、对战、画廊和设定五个模式，且画廊模式中的角色原画和三名新角色莉莉、德拉贡诺夫和三岛仁八的结局动画需要另行下载，好在并不需要支付额外的费用。由于是初次登陆当时的最先端次世代平台（PS3 比当时使用的街机版基板机能更强），本作的画面对应 FULL HD（1080P）是当时的最大卖点，给角色建模追加了自阴影。不过因为是直接使用了街机版的数据，因此在画面上并没有太大提升。由于是下载游戏，对于当时的 PS3 游戏来说有着压倒性的读盘优势。全新的幽灵角色模式类似于原 PS2 版《铁拳 5》和 PSP 版《铁拳 暗之复苏》的街机模式，玩家可以选择街机玩家的幽灵角色不断战斗，根据剩余时间、体力等评价来获得金钱，因此本作比起街机版和其他版本来，赚钱相对要容易很多。游戏中保留了街机版全部角色的换装道具，只是换装画面被简化成了菜单，在选择角色之后可以在商城购买，价格设定也比街机版和 PSP 版更加便宜，非常方便玩家收集。2007 年 8 月 1 日，本作可经由网络下载升级为《铁拳 5 暗之复苏 在线》，追加了线上对战、练习模式和生存模式。而在 2009 年 9 月 24 日，完整版以 2000 日元的价格放出下载，同时原本的《铁拳 5 暗之复苏》停止出售。



□本作推出时共有 36 名角色可供选择，为当时系列最多。



▲完全还原街机的手感，在家即可与好友对战。



◀本作新加入的女性角色 LILI 至今为止都是整个系列人气最高的角色，甚至可以说是拯救了整个系列的角色。

TIPS

由本作进化而成的《铁拳 5 暗之复苏 在线》，是“《铁拳》系列”第一款支持线上对战的作品。

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker

NDS	ドラゴンクエストモンスタ-ズ ジョ-カ-	UCG评分 :24
攻略 170期	日版	12月28日
Square Enix	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是以“《勇者斗恶龙》系列”中登场的怪物作为主角的“《怪兽篇》系列”的第四作，起用了全新的副标题“Joker”。和系列此前的作品不同，本作的制作阵容起用了堀井雄二、鸟山明、椙山浩一这个久违的“《DQ》系列”黄金三角阵。利用《DQ8》的 3D 引擎创造出了精美的动画渲染画面，遇敌方式改为了可见式遇敌，并有昼夜流逝的设定。战斗方面也大幅调整了咒文的系统及其种类，在选择战斗指令时，玩家可以选择细致精准的攻击或指定招式，也可以事先设定好怪物的战斗方向，让怪物自行选择自身采取的行动。作为游戏主角的怪物登场种类多达 210 种，在培育方面拥有成长界限、特性、耐性等经典要素。技能系统里怪物的技能点和《DQ8》相同，在升级取得技能点后能自由分配到怪物自身持有的技能树上，让玩家能自由掌控怪物的成长方向。配合出来的子代能继承双亲的技能，熟练特定的技能后还能习得新的技能，本作还存在“技能书”的要素，让玩家培育怪物有更多的选择。本作对应 Wi-Fi 通信功能，玩家可以进行一对一的战斗，也可以参加官方举办的排名赛（现在服务已停止）。本作以七个岛构成的“格兰普鲁诸岛”为舞台，基本世界观和系列作品不会有太大变化，但是从各种细节中能看到近未来时代的影子，而这些谜题也在 3DS 的最新作《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker3》里得到解答。

TIPS

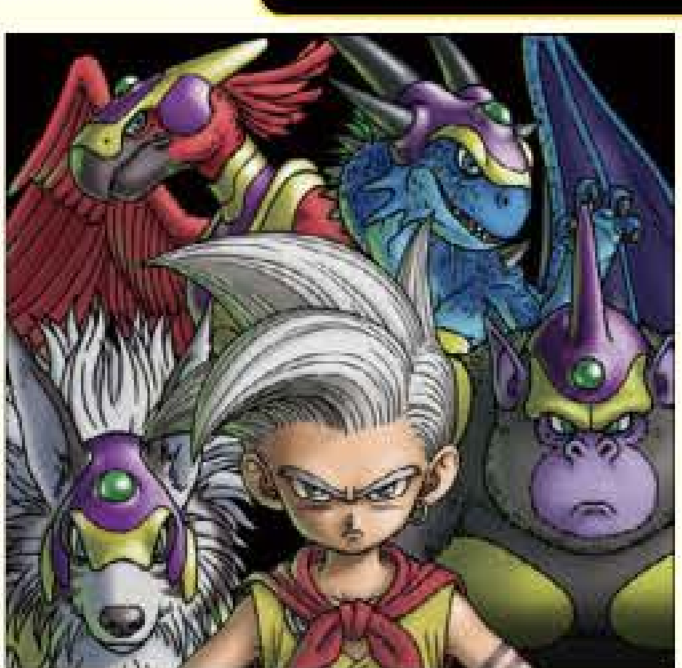
“《勇者斗恶龙》系列”中用于存档的选项叫“冒险之书”，而本作则是系列中首次摒弃了这个称呼而直接使用“セ－ブ”这个直白的名字。



▲可见式遇敌还可以感受到被怪物追赶的紧张感。



▲游戏画面在整个 NDS 平台来说也可以评价为非常漂亮了。



◀本作的主角与跟随的神兽，玩过《DQMJ3》的玩家想必会发现 3 代主角造型和初代主角有些相似之处。

2006

2007

1

1月8日 比尔·盖茨在消费电子展的基调演讲中宣布，X360全球出货量已突破1040万台，Xbox LIVE会员数突破500万。

1月8日 SCEA市场部副总裁Peter Dille在消费电子展中宣布，PS3在北美的出货量已突破100万台，80%的PS3用户计划购买蓝光碟在PS3上播放。

1月上旬 由于多数玩家对NDS版《勇者斗恶龙Ⅸ》的即时战斗方式不满，Square Enix宣布会将其改回传统的回合制战斗。

1月24日 SCEE宣布欧版PS3将于3月23日发售，仅提供60GB版本，售价599欧元。由于长期延误，SCEE宣布将提供史上最大规模的100万台首发量，并提供28款首发游戏。

1月下旬 国外Ninja破解小组发布了Wii的改机芯片Wiinja，售价35欧元。

2

2月中旬 三上真司、稻叶敦志、神谷英树等原四叶草工作室的灵魂人物，宣布成立独立游戏工作室SEEDS。该公司成立初期有51名员工，总部位于大阪，社长为稻叶敦志。

2月22日 《怪物猎人携带版2nd》发售当天即创造了50万套的PSP历史最高销售纪录。



▲ PS HOME服务一直延续到2015年3月31日才结束。

2月26日 EA宣布现任首席执行官Larry Probst将会退休，新任CEO由3年前离开EA的John Riccitiello担任。

3

3月5日 SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在2007游戏开发者大会上发表基调演讲，宣布游戏业将会进入游戏3.0时代，即让玩家投入网络世界、自己创造新的娱乐。作为游戏3.0时代的标志，菲尔·哈里森公布了PS3的HOME服务。

3月19日 Capcom宣布原PS3独占游戏《鬼泣4》将推出X360版，导致万余名玩家联名抗议。

3月23日 PS3在欧洲上市，首周末销量达60万台，软硬件销量比例达1.65 ： 1。

3月28日 微软正式宣布将于4月末推出带有120GB硬盘的黑色精英版X360，售价为479.99美元。

4

4月3日 SCEA宣布美版PSP的售价从199.99美元下调至169.99美元，这是PSP在美国发售两年来首次真正意义上的降价。

4月17日 SCEE宣布将裁员160人，约占其员工总数的10%。这是平井一夫上任后SCE全球大裁员的开始。

4月26日 久多良木健宣布将于2007年6月19日后正式卸下SCEI集团CEO兼会长的职务，由平井一夫接任CEO。今后久多良木健不再干涉SCE的管理事务，只是在硬件开发上提供咨询。

4月27日 NBGI将“《异度传说》系列”开发商Monolith的绝大部分股份卖给了任天堂，使得任天堂持有该公司80%的股份，将其变为了自己的子公司。

5

5月18日 Capcom宣布解散《塞尔达传说 小人帽》的开发商Flagship工作室。

5月31日 世嘉（中国）网络科技有限公司正式宣布解散，标志着世嘉在华网络游戏业务全面撤退。

6

6月7日 《福布斯》发布亚洲富豪榜，任天堂最大持股者山内溥以48亿美元身家，在日本富豪中排名第三，与第一名孙正义相差6.5亿美元。

6月18日 Take-Two在股东大会中透露，微软为《横行霸道Ⅳ》的两张资料片支付了5000万美元。

6月25日 任天堂市值一度攀升至6.57万亿日元，超越索尼，进入日本十强企业之列。

7

7月5日 面对X360三红率超过30%的各种报道以及玩家的不断投诉，微软终于承认X360存在设计缺陷，并宣布将所有X360的保修期延长到3年，并向已经自费维修的用户提供补偿。此举让微软损失了10.5 ~ 11.5亿美元。

7月9日 索尼将美版60GB版PS3的售价从599美元下调到499美元，这其实是索尼的清仓行为，因为60GB版PS3将退出市场，今后主推售价仍为599美元并赠送《机车风暴》的80GB版PS3.

7月11日 索尼在E3新闻发布会中正式公开了加入视频输出功能、厚度减少19%、重量减轻33%的PSP-2000，并公布了多种颜色的特惠套装。

7月17日 由于很多日本厂商缺席E3，因此索

尼于 E3 后又在日本召开发布会，宣布日版 PSP-2000 将于 9 月 20 日上市，而同捆《危机之源 最终幻想Ⅶ》的特别版将于 9 月 13 日上市。同时公开的还有 PSP 电视卡，以及《如龙见参》、《战场的女武神》、《真・三国无双 5》等大作。

7月17日 微软互动娱乐部副总裁彼得・摩尔宣布辞职，9 月开始摩尔将担任 EA Sports 总裁，年薪近百万美元，另有大笔一次性支付的津贴。

8

8月1日 Take-Two 创始人兼 CEO Ryan Brant 曝出篡改商业记录从中牟利的丑闻，并被判入狱，不过他由于花了 730 万美元私了，因此将缓期 5 年执行。

8月3日 Koei 宣布《真・三国无双 5》也将会推出 X360 版，并且将与 PS3 版同步上市。

8月12日 微软正式实施了 X360 的降价举措：豪华版 X360 降价 50 美元，简装版降价 20 美元，精英版降价 30 美元。

8月22日 SCEE 在莱比锡游戏展（GC 展）首日召开新闻发布会，重点公布了可以让 PS3 成为高清电视节目录像机的 PlayTV 服务。

8月23日 日本三菱公司演示了基于蓝光播放器的立体成像技术，并暗示 PS3 可能也会采用该技术。

8月26日 2007 莱比锡游戏展结束，共吸引观众 18.5 万人次。GC 2007 无论在展出内容的丰富程度还是受关注程度上都创造了新高。

8月27日 Square Enix 宣布 NDS 年度大作《勇者斗恶龙 IX》将会延期至 2007 年发售，该作发售前 SE 将通过《DQ》的多部重制版支撑业绩。

9

9月5日 SCEA 公关部高级主管 Dave Karraker 因压力太大而辞职，今后将在旧金山某酿酒公司担任公关部主管。

9月17日 育碧于成都市成立新的视频游戏制作室，育碧上海制作室高级制作人曹建伟先生被任命为该制作室总裁，计划在一年内扩充到 200 人的规模。

9月20日 六种颜色的 PSP-2000 在日本同时上市，首周销量达到了 250702 台，这是 PSP 自发售以来的最佳成绩。

9月20日 SCE 社长平井一夫在 TGS 开展首日发表基调演讲，宣布将于 11 月 11 日 PS3 发售一周年之日推出 PS3 的六轴振动手柄，今后多数游戏都将支持振动，之前发售的游戏也可通过补丁具备振动功能。平井一夫表示让振动功能回归是索尼尊重消费者需求的表现。

9月25日《光环 3》首发当天，仅美国本土就有一万多家商店举办午夜首卖活动，其首日销售额达到 1.7 亿美元，刷新了前作创造的记录。该作首周销售额达 3 亿美元，使得 X360 周销量暴增 3 倍。

10

10月5日《光环》开发商 Bungie 宣布脱离微软，今后成为独立游戏工作室，全名为 BungieLLC。该公司初期仍将仅为 X360 开发游戏。

10月5日 SCEE 宣布将于 10 月 12 日推出 40GB 欧版 PS3，售价为 399 欧元，比之前的 60GB 版便宜了 200 欧元，但该版本 PS3 不兼容 PS2 游戏。

10月9日 SCEJ 宣布将于 11 月 11 日推出 40GB 日版 PS3，售价 39980 日元，比 60GB 版便宜 1 万日元，并且将会推出黑白两种颜色的版本。

10月10日 任天堂召开秋季战略发布会，发表了原定为 PS3 独占的《怪物猎人 3》将成为 Wii 独占游戏的震撼消息，不久后 Capcom 在媒体中就此事向 PS3 玩家公开道歉。

10月11日 EA 宣布以 8.6 亿美元收购 BioWare Pandemic，此举让 EA 新 CEO 兼 BioWare Pandemic 股东 Ricitiello 从中获益 490 万美元。

10月17日 Capcom 于英国召开新作发布会，公开了十年磨一剑的格斗游戏巨作《街头霸王Ⅳ》，并宣布推出 PS3 版《失落的星球》。

10月31日《潜龙谍影 4》再度延期，Konami 表示该作发售日将从 2008 年第一季度推迟到第二季度。

11

11月1日 "《传说》系列" 开发商 Telenet 宣告破产。

11月2日 40GB 版 PS3 在美国上市，当周销量提高到 10 万台以上。

11月5日 Activision 宣布《吉他英雄 Ⅲ》首周销售额超过 1 亿美元，成为该公司有史以来首发销量最高的游戏。

11月8日 Namco Bandai 宣布，为了加强旗下各游戏开发团队的统一性，Banpresto 游戏部将于 2008 年 4 月 1 日正式并入 NBGI。

11月10日 iSuppli 发布统计报告，任天堂系主机以 12 亿美元的季度软件销售额超过 PS 系，从而真正意义上重新雄霸游戏业。

11月20日 Atari 再度陷入困境，CEO 宣布辞职。

11月26日 美国互动艺术及科技协会（AIAS）宣布将为久多良木健颁发终身成就奖。

11月26日 SCEJ 宣布 PSP-2000 在日本的出货量已经突破百万台，比原版 PSP 快了 2 个星期。

12

12月1日《Wii Fit》在日本上市，首周销量 26.1 万，在当周销量榜上屈居第二，败于 Level-5 的 NDS 游戏《莱顿教授与恶魔之箱》。

12月2日 Activision 与 Vivendi Games 闪电发表合并声明，创造了游戏业历史上涉及金额最高、影响力最大的合并案，新公司正式名称为 Activision Blizzard，市值将达 189 亿美元，年收入 38 亿美元，超越 EA 成为全球最大的第三方游戏软件发行商。

12月7日 英国任天堂透露由于他们已经无法满足 Wii 的市场需求，为了降低 Wii 的需求量他们不得不撤销 Wii 的广告。

12月19日 美国游戏业协会 ESA 宣布 2008 年 E3 展将于 7 月 15 - 17 日举办，应广大厂商的要求，举办地点重返洛杉矶会展中心，但规模仍然保持 4000 人左右。


▲《Wii Fit》是任天堂创造的又一个神话。

.hack//G.U.Vol.3 漫步之速

PS2	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	UCG评分 :25
攻略 171-172期	日版	1月18日
NBGI	动作角色扮演	无对应周边



本作是“《.hack//G.U.》系列”的最终章，讲述了发生在《Vol.1 再诞》和《Vol.2 思君之声》之后的故事，此前所留下的一切谜题都在本作中一一揭晓。游戏的世界观位于“The World R:2”时代，故事的一切起因由参与过此前The World事件的Ovan而起，为了拯救因遭到AIDA袭击而成为未归还者的妹妹，他精心设计了一个用以发动“再诞之波”力量的计划，“死之恐怖”Haseo、与志乃长相相似的Atori等关键角色也因此相遇并聚集在了一起，经历了多方势力的角逐后真相也逐渐浮出水面，最终Ovan以牺牲自己为代价，帮助Haseo消灭了AIDA并拯救了包括自己妹妹在内的所有未归还者。作为三部曲中的最终章，本作在画面和系统上都做了一定的进化和补充，尤其是在场景描绘上有较大的强化，并改善了此前迷宫较为单调的问题，配合特殊武器升级、公会改造和各种小游戏，让耐玩性有了明显的提升。而游戏中的最后一种觉醒模式——凭神觉醒也终于在本作中开放，玩家可以在华丽炫目的状态下体验到更加爽快的战斗。作为PS2晚期的一款日式RPG，“《.hack//G.U.》系列”各方面的表现堪称亮眼，惟一的遗憾大概就是稍显仓促的结局，令人意犹未尽。不过大家可以通过与之关系密切的《.hack//root》、《.hack//G.U.+》等动漫衍生作品进一步了解整个“The World R:2”。


■作为PS2后期的作品，游戏的CG剧情表现力非常亮眼。


▲ Haseo最终形态。


▲华丽且动作性十足的战斗系统是本作的一大特色。

TIPS

除了游戏以外，《.hack//G.U.》还有多部相关的小说、漫画、电影等衍生作品，其中《.hack//G.U. Trilogy》正是将游戏三部曲的剧情整合重构后推出的CG动画电影，玩家不仅可以了解到游戏剧情的全貌，大魄力的战斗演出场面也令人大呼过瘾。

偶像大师

X360	The iDOLM@STER	UCG评分 :24
-	日版	1月25日
NBGI	模拟育成	无对应周边



本作是街机同名游戏的强化移植版，也是“《偶像大师》系列”首次登上家用机平台。街机版以其新颖的题材、独特的玩法而迅速走红日本街机市场，由洼冈俊之负责的角色原案同样功不可没，虽然此后的作品的画风有较大变化，但大部分的初代经典设计都一直沿用至今。游戏中玩家要扮演一位初出茅庐的年轻制作人，目标是带领事务所旗下的11位少女成为顶级偶像。通过日常生活中的交流拉近彼此的关系，以一年为期限合理安排日程并借由迷你游戏来提升少女的各项能力，以及不断地参加试演会来提升人气和影响力，这些便是游戏中模拟育成系统的核心。X360版在街机版的基础上各方面都做了大幅提升，除了强化画面表现力外，还针对家用机的特点进行了修改，新增角色星井美希的人气在后续作品中依然居高不下，6首新歌和大量的新服装同样诚意满满。另外游戏还支持Xbox LIVE对战，让全世界的玩家都可以体验到与街机版别无二致的对抗性，玩家的能力、战术安排和临场发挥都是获胜的关键，看似轻松养眼的歌舞演出实际上需要相当高的技巧。为了让玩家能够保持新鲜感，官方在游戏发售后每个月都会通过网络配信新服装等追加内容，并成为了后续作品的“优良传统”，而这些持续不断且数量庞大的付费DLC内容，也让系列因此而获得了“骗钱大师”的名号。


□X360版的演出效果比街机版更出色。


▲和偶像们增进感情的日常交流部分是游戏的一大乐趣所在。


■天海春香

TIPS

一头漂亮的金色长发是星井美希的标志，而在游戏中其实她还有另一个截然不同的隐藏形象——棕色短发美希。想要解锁这一隐藏形象需要与她有一定的信赖度，并完成特定事件，而培养短发美希到最后还会触发不同的剧情。

火焰之纹章 晓之女神

Wii	ファイアーエムブレム 暁の女神	UCG评分:27
	攻略 174期	日版 2月22日
	Nintendo 策略角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是《火纹》系列"的第10款作品，剧情上延续了之前在NGC平台发售的《苍炎之轨迹》。本作的故事发生在《苍炎》的3年之后，共分为四部。前三部分别以新角色米卡娅、前作女主角艾琳西娅、前作男主角艾克为视点，从不同的角度呈现故事的一部分，某一部的可操作角色在其他部甚至会作为敌人登场，而到了第四部则将各支流汇聚起来，以群像剧的形式共同将剧情推向高潮。本作还存在真结局的设定，必须在二周目达成特定条件才能进入。游戏的过程中穿插了大量的动画，并且收录了配音，颇具可看性。系统则在前作的基础上进一步完善和进化："生物节律"的补正系统不仅仅对命中和回避有影响，甚至会影响特技的发动率和隐藏宝物的发现率；特技系统变得更为人性化，已习得的特技可以自由装备或卸下，不再像前作那样一旦放弃就会彻底失去；3D地图引入了高低差的概念，在高处攻击时有威力和命中率的补正，而且各地图还有不同的属性，当角色与地图的属性一致时，也能得到命中和回避的补正；支援关系改为任何角色之间皆可达成，甚至可以随时取消，但是每名角色只能与一人结成支援。众多调整让本作的战略性堪称出色，但是在家用机上开发的高额成本以及最终销量的不尽人意，导致《火纹》系列"之后的几年只在NDS平台推出两款简单的重制，直到2012年的《觉醒》才重振雄风。





□系列首次引入"高低差"的概念，进一步丰富了地图上的战略要素。


▲角色的特技可以自由装卸，众多GBA时代的特技也重新得到启用。

TIPS

如果记忆卡中有《苍炎》存档，游戏开始时角色的初期能力和武器等级都会提升，而且在通关后可以欣赏到《苍炎》已达成的支援对话作为特典。

2007

怪物猎人 携带版 2nd

PSP	モンスター-ハンター-ポータブル 2nd	UCG评分:29
	攻略 173期，研究 174期	日版 2月22日
	Capcom 动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

以《MH2》为基础制作的《MHP》的续作，虽然继承了《MH2》的世界观，但并不是像《MHP》那样的单纯移植作品，还在原来的基础上加入许多原创内容，如把据点改为了原创的波凯村、初始的地图换成了雪山，另外还对游戏的平衡性进行了调整。雪山原本是《MH2》流程中期才开放的地图，不过本作中则作为初期地图出现，玩家需要在这里学习狩猎的基本，为此还追加了雪山的初期BOSS级怪物白速龙王给玩家入门。作为封面怪物的轰龙也在雪山活动，游戏初期它就会三番四次出现，以强劲的实力威吓着猎人。"古龙种"追加了钢龙、炎王龙等人气怪物，作为后期BOSS，它们的实力和相关装备的性能都非常超群，从而吸引猎人不断挑战。武器种类和《MH2》一样为11种，其中大剑、片手剑、双剑、锤子、长枪、轻弩、重弩都从《MHP》继承了下来，并和《MH2》一样加入了由大剑衍生而来的太刀、由锤子衍生而来的狩猎笛、由长枪衍生而来的铳枪，还有新的远程武器弓，为狩猎方式增色不少。《MHP》的猫厨房和猫农场也保留了下来，猫农场里还加入了新的猫探宝，可以委托艾鲁猫去特定的地图探索素材，其中《MH2》缺席的浮岳龙的素材就要通过这个方法获得。系统方面增加了预先读取功能，当接近换区的衔接点时，会预先读取下个区的资料，使换区时的读盘时间缩短，保持游戏的流畅度。

▲封面怪物轰龙。



□初期作为活动中心的雪山。

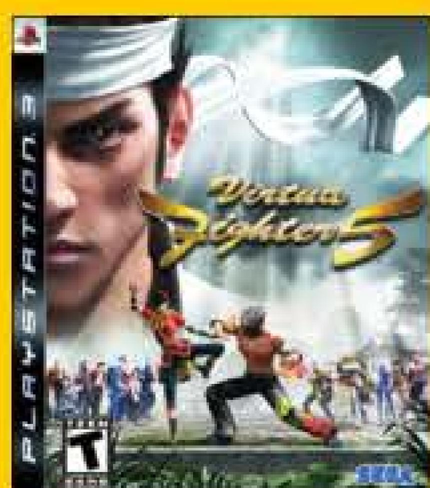

▲新增武器铳枪。

TIPS

本作发售后在同年3月正式突破百万销量，是系列首款突破百万的作品，也是PSP首款突破百万的作品，同时还获得了2007年度的日本游戏大赏。至今本作的累计销量已经突破172万套，是原版的《MH2》约2倍。

VR战士5

PS3	Virtua Fighter 5	UCG评分 :27
	-	日版 2月28日
	SEGA 格斗	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

《VR战士》是3D格斗游戏类型的建立者。本作家用机版本的移植态度向来较为严谨，尽管商用街机基板的性能高于家用机，但PS3版的画面表现仍然让人满意。无论是人物的动作、衣物的质感、景色的细腻程度，还是水的动态表现都展现了很高的移植水平。5代除了对经典角色进行了细致的调整之外，还增加了小个子摔角手埃尔布雷兹和猴拳少女艾琳两名个性十足的角色，在4代开创的大放异彩的个性换装系统在本作中也进一步发扬光大。游戏在基本系统方面有不小的变化，移动要素被强化，并增加了侧面受创的情况，将3D格斗向纵深方向发展。玩家较为熟悉的投技特性在本作中有所修正，玩家在技战术方面需要对这些新的系统点有一个认识和适应的过程，而游戏中收录的全角色精彩对局会给予玩家一定的参考和帮助。新增要素中的一大亮点是在格斗游戏中第一次引入了现场解说的概念，而从实际效果来看，激情洋溢的解说的确增强了玩家的投入度，让格斗游戏向竞技方向进一步靠拢。家用机版也有一些缺点，例如游戏的读盘时间较长，练习模式的教学不如前作细致，大受好评的课题训练没有保留，针对单人的QUEST模式内容不是太丰富等等。本作于同年12月6日推出了名为《VR战士5 在线》的X360版，主要卖点是增加了网络对战功能，只是没有很好地处理好延迟等技术问题，网战功能未获好评。不过就画面、帧数等方面来看，与PS3版并无差异。





■个性化的角色之外，对战场景的设计亦颇具意境。



▲两位有着“最萌体形差”的摔角手正在展开激烈较量。

TIPS

时隔五年的2012年6月5日，《VR战士5 最终决战》在PS3和X360平台推出，这是目前为止系列的最新版本。如以街机版推出时间为准，《VR战士》的序号已经十年没有变过，着实让人唏嘘。

高达无双

PS3	ガンダム无双	UCG评分 :25
	特快173期，研究174期	日版 3月1日
	NBGI 动作	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

本作为“《高达无双》系列”的第一款作品，由开发了“《无双》系列”的Koei与NBGI协力开发完成，是“《无双》系列”在PS3/X360平台的第一款原创新作，也是“《无双》系列”与其他版权作品合作、开始版权化大热潮的开端之作。虽然玩家需要操纵“《高达》系列”中的MS进行战斗，但游戏在玩法上集成了“《无双》系列”的诸多经典元素，并提出了“一机当千”的概念，使得操纵机器人也能获得割草的爽快感。本作有官方模式与原创模式这两种主要模式，共收录了6款《高达》作品的机体与角色。官方模式以UC系高达作品的角色为主线，剧情忠于原作的模式，玩家可以选择《机动战士高达》、《Z高达》以及《高达ZZ》中的角色进行战斗，并以各部作品主角的视点体验剧情。原创模式没有以原作剧情为中心，而是把多部作品的混合以及乱斗作为核心，因此不仅仅包含了上述三款作品，还收录了《G高达》、《高达W》以及《∀高达》这三部作品中的角色与机体。此外，一些外传作品中的部分机体也在原创模式中登场。玩法方面，游戏除了沿用了“《无双》系列”经典的C技系统与无双技系统外，还加入了冲刺的设定，使得机体能够在战场上高速移动。而战场被分割为数个据点，玩家需要逐个进行占领，才能顺利进行游戏。战斗之外，机体与驾驶员分离的成长系统，也是本作的特色之一。



▲RX-78-2 高达



■玩家可以在游戏中操控反派的机体与角色。



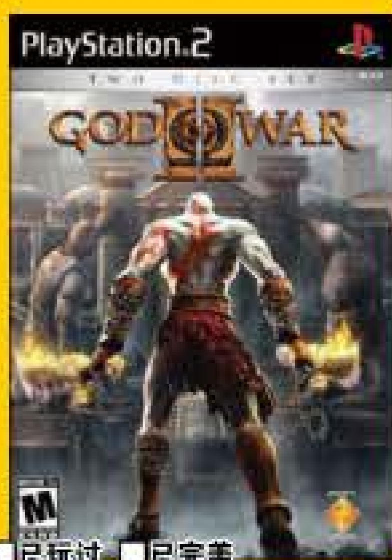
▲本作的同屏人数达到了系列的新高。

TIPS

本作的PS3版率先推出，X360版则于同年12月27日推出。此外，本作还推出了名为《高达无双 SPECIAL》的PS2版，不过由于平台限制，操作与表现力都与PS3/X360版相去甚远。

战神 II

PS2 | God of War II | UCG评分：30
攻略 174 期，研究 175期 | 美版 | 3月13日
SCE | 动作 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

在前作《战神》的结局中，主角奎托斯虽然已经击败阿瑞斯成为奥林匹斯的新战神，但他并不甘于清闲地坐在宝座之上，为了光复斯巴达人的荣耀，他带领斯巴达人展开了各种亵渎宙斯神权的行动，宙斯先是用计夺走了奎托斯的神力，之后更是将其杀死，在奎托斯通往地狱之时幸得大地之母盖亚所救，而《战神 II》正是奎托斯从地狱中归来，沿着反宙斯的道路展开一场又一场复仇之战的故事。为了迎合更多玩家的口味，《战神 II》对比前作弱化了解谜的部分，取而代之的是更爽快的战斗体验，新增的各种招式以及新武器让游戏的体验更加多元，作为系列特色的血腥 QTE 终结技更是观赏性以及华丽度倍增，特别是其中一幕大门夹头的 QTE 处决可以说是游戏史上少有的血腥场面。《战神 II》的 BOSS 战是游戏的一大特色，可能是前作被不少玩家抱怨 BOSS 战太少，本作的 BOSS 战一口气增加至 10 场，最具特色的莫过于寻找命运三女神的战斗，这几场战斗不仅动作性十足，而且通往 BOSS 战路上的解谜也让人啧啧称奇。在游戏的最后，奎托斯与大地之母盖亚联手对付宙斯的镜头让人意犹未尽，这也以巧妙的方式引出了后续作品《战神 III》的故事。总而言之，在 PS2 末期推出的本作可以说是榨干了这台主机的所有机能，而本作的绝佳表现也让《战神》这个品牌更加巩固了其在游戏界的地位。




■游戏开篇的巨像战让人难忘。

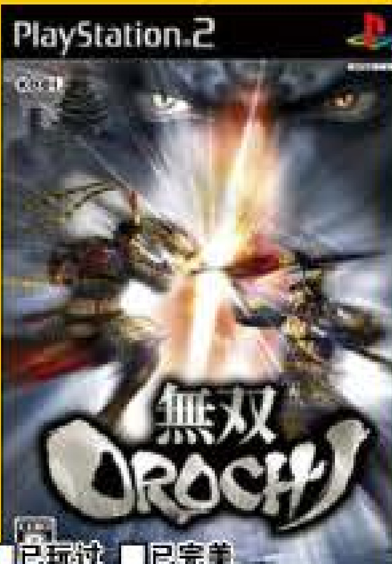

▲游戏的画面已达 PS2 的顶级水平。

TIPS

在 2009 年 11 月 17 日，SCE 推出了《战神》与《战神 II》的合集版，同时针对 PS3 的硬件环境为游戏进行了优化，提高了游戏画面的分辨率，并且追加了奖杯系统，这也是玩家在现阶段重温本作的最佳选择。

无双大蛇

PS2 | 无双OROCHI | UCG评分：25
攻略 175 期，研究 176、177期 | 日版 | 3月21日
Koei | 动作 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是"《无双》系列"的 10 周年纪念作，首次让《真·三国无双》和《战国无双》两大系列的角色穿越时空集结在一起，联手对抗原创的敌人——魔王·远吕智（大蛇）。游戏收录武将总数达到 79 名，故事采用了原创的剧情，并且根据阵营分成了魏、蜀、吴、战国 4 个剧本进行游戏，但是原本这些阵营中的角色则被打散，让原本不同时代和势力的角色能合作共斗，而且两大系列不同角色之间的互动也非常出彩。

战斗系统也与两个系列的正统作有很大区别，首先是玩家每场战斗可以选择 3 名角色出战，并且战斗中可以在这 3 名角色之间随意切换。其次是所有武将被分类成技、力、速三种类型，每个类型有不同的特性和特殊技，比如技类型的角色在受创硬直中可以消耗无双槽发动特殊技反击，速类型能取消攻击硬直，而力类型攻击不容易被打断等等。此外，还加入了无双 Burst 系统，发动之后能够获得更多的增益效果，甚至可以在无双乱舞过程中切换角色。

每位角色还有类似 RPG 游戏那样的升级成长要素，达成了特定的条件还能学会特技。不同角色的武器还可以附加最多 8 种属性，而且能够通过武器融合的方式增加武器所附带的属性和效果。丰富的育成要素让玩家可以根据喜好培育自己的角色，而且还有激难难度供玩家挑战，使得游戏的耐玩度非常高。


◀妲己




▲▶能同时使用三名角色是本作的一大特色。


▲不同时代，不同国家的角色之间的互动非常有趣。

TIPS

《无双大蛇》后来在 2008 年 2 月 21 日移植到 PSP 平台，这款作品同时还是 PSP 平台上第一款与家用机版一样能在广阔的战场上无缝自由移动的《无双》，在这之前 PSP 上的《无双》都是将战场分割成一个个小房间那样的区域战斗的。

2007

逆转裁判4

NDS	逆转裁判4		UCG评分:26
	攻略 176期	日版	4月12日
	Capcom	文字冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是以时间顺序上的前作《逆转裁判3》的7年后的世界为舞台展开的一段全新的法庭故事。系列之前作品的主人公成步堂龙一令人惊讶地在某次案件中被剥夺了律师徽章,成为了一名钢琴师,此次还作为嫌疑犯在本作中登场。而为其辩护的正是本作的全新主人公、受到成步堂信任的新任律师王泥喜法介。他与成步堂龙一的女儿,年轻的魔术师成步堂美贯一起,与高人气检察官牙琉响也斗智斗勇,挑战本作的法庭与诡计。游戏系统沿袭了系列传统,以"侦探部分"和"法庭部分"构成,玩家要在侦探部分寻找到有利的证据,并在法庭部分用获得的证据戳穿对方证词中的矛盾之处,一举将不利情势加以逆转。虽然更换了主角,但本作依旧保持着系列一惯的趣味性原则,个性鲜明的人物、生动有趣的台词均为精心设计,并继承了《复苏的逆转》中登场的科学搜查、3D证据品等活用触摸屏的游戏系统。新加入的"看破"系统要求玩家在法庭上找出证人不自然的小动作,从而确定证人证词中含有可疑之处,并拆穿其谎言,使法庭部分变得更加刺激。不过在游戏后期难度提高的情况下,该系统由于完全淡化推理要素,纯粹考察玩家的眼力与瞬间记忆力,使得观察过程需要大量的精力与耐心,甚至是不小的运气,容易让久久无法破关的玩家累积烦躁感,这也是本作在玩家中形成恶评的主要源头。王泥喜法介在本作中风头被影之主人公成步堂龙一盖过,到之后发售的5代中才完全展现出应有的个人魅力。



◀本作也塑造了不少形象鲜明的角色。



▶王泥喜法介的师傅,当代最强的律师牙琉雾人,给了王泥喜很多帮助。



▶不当律师的成步堂,形象跟以往相差极大。

TIPS

本作最初代表着系列焕然一新的一作,原本是预定不让旧作角色登场。但是由于Capcom上层的意见,成步堂龙一还是在本作中登场,并担当了相当重要的角色。

最终幻想战略版 狮子战争

PSP	ファイナルファンタジ-タクティクス 狮子战争		UCG评分:25
	攻略 178期,研究 179期	日版	5月10日
	Square Enix	策略角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是1997年于PS平台发售的《最终幻想战略版》的复刻加强版,在原作的基础上追加了大量新的剧情,还增加了洋葱剑士和暗黑剑士这两个新职业,原作中的20个旧职业也一个不少。除此之外更追加有新的人物和CG,画面比例也改为16:9。游戏的战斗系统依然原汁原味:行动顺序采用CT槽决定,每个单位的SPEED值决定了CT槽的积攒速度,只有把CT槽攒满的单位才能行动。每个单位有各自的星座,星座能带来两个单位之间的克制关系,根据敌方角色的星座来选择具有克制关系的单位出击,能给我军带来优势。另外每个单位都有朝向的设定,来自正面方向以外的攻击都有命中率加成。单位所在位置的高低差能影响移动范围,甚至还能利用高低差免疫敌人的攻击。过高的勇气值能带来伤害加成,过低的勇气值却又能找到稀有的宝物。但勇气值过低的角色会变成小鸡,甚至在战斗结束后离队。足够的信仰值能提高魔法的伤害和命中率,但自身受到的魔法伤害会提升,较低的信仰值虽然能减少魔法伤害,但同伴给予的魔法增益效果却会大大减少。值得一提的是本作还增加了通信功能,这个功能包含斗技场和共同战线两个选项。斗技场即为通信对战,用双方的队伍展开战斗,可为战斗设定如时间和陷阱的位置、数量等规则;共同战线则是让两名玩家共斗过关,但每人只能出动3个单位来战斗。



▲本作的新增职业之一黑暗骑士,其面部表情(?)非常喜感。



■画面和画风全都原汁原味。



▲地图中总有一些陷阱在等着玩家,移动时要小心。

TIPS

本作在原作的基础上加入了极多的新要素,而且为了吸引新进玩家,甚至连《FF X Ⅱ》的巴尔弗雷也加入了战斗,最终本作达成了全球116万的销量,和原作一样都是销量百万级别的作品。

奥丁领域

PS2	オーディンスフィア	UCG评分:27
	攻略 179期	日版 5月17日
	Atlus 动作角色扮演	无对应周边

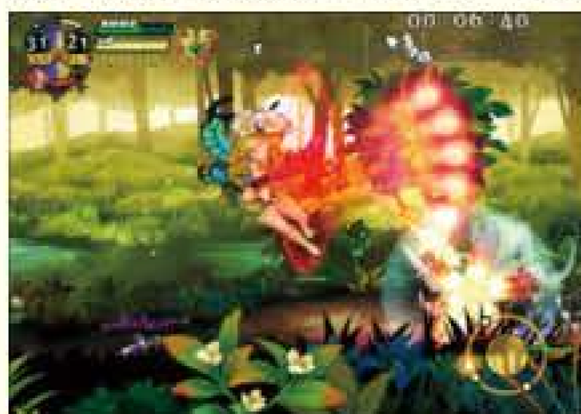


□已玩过 □已完美

这是由香草社开发的一款纯2D横版动作游戏,以经典的北欧神话为基础打造了一个壮阔而凄美的故事,精美细腻的美术风格让人叹服,出色的动作设计也使充满个性的角色们栩栩如生。游戏中,名为爱丽丝的小女孩会依次阅读童话书,书中分别描绘了五位主人公的经历,并在最后将纠缠的命运汇聚到一起,共同迎来早已注定的终焉。作为一款动作游戏,本作的战斗系统也设计得相当细腻,五位主角的战斗风格各不相同:关德林泛用性较强,拥有滑翔能力,擅于防反;柯涅利乌斯动作敏捷、攻势猛烈;梅尔瑟蒂拥有与敌人周旋的飞翔能力,再以石弓施展远距离攻击;奥兹华德进入专有的"狂暴化"状态后,除防御力外的各项能力均有提升,能够对敌人造成巨大的伤害;最后一位可操作角色薇儿贝特则以锁链为武器,攻击范围较大。除极具特色的战斗风格外,玩家还可以在HP等级与武器等级两方面对角色进行育成,食用各类食物可以获得经验提升HP等级,直接吸收战场的魔素则能加强武器的攻击力。同时魔素也能够培养种子化为可食用的果实,因此如何分配魔素也是考验玩家规划能力的一大方面。战场中捕获的"曼陀罗"可以用来合成魔法瓶,在对战中施展强大的魔法。而香草社尤为执着的美食料理在本作也不可或缺,成为玩家快速提升HP等级的重要方式。遗憾的是战斗时掉帧拖慢的现象较为严重,大大影响了游戏的流畅度。



□舞台剧般的演出方式让人印象深刻。


▲每个角色都拥有独特的战斗风格。


□本作的艺术设定集中,女主角关德林身着华美礼服的一幕。

TIPS

2016年1月14日,经过颠覆性的系统改革,本作的高清重制版闪亮登场。尽管剧情几乎没有变动,但在大结局还是为本作最悲情的人物做了新的交代,让游戏的综合素质上升到全新的高度。

押忍!奋斗!应援团2

NDS	燃えろ!熱血リズム魂 押忍!闘え!応援団2	UCG评分:27
	攻略 179期	日版 5月17日
	Nintendo 音乐	无对应周边



□已玩过 □已完美

"这是一款饱含了热血、勇气、信念、感动与爱的游戏。如果您对音乐节奏游戏有爱,对J-POP有爱,对热血励志主题有爱,对触控操作有爱,对应援团文化有爱,对啪啪往上跳的连击数有爱,对闪着金光的S级评价有爱……那么,《应援团2》都将激发您体内的爱与激情!"本作是充分展现NDS机能特色的热血音乐游戏《应援团》的正统续作,与前作一样,并非高投入大制作的一线品牌,但凭借其独特魅力,在玩家中形成了口耳相传的良好口碑(当然也有"NDS毁屏神作"的戏称)。本作延续了前作完全使用触控笔进行操作的游戏方式、漫画式的剧情表现手法以及罕见的励志主题,虽然在主体风格上没有太大变化,但游戏借鉴了美版《精英应援团》很多体贴玩家的人性化设定,同时也有面向核心玩家的设计,隐身模式和1亿分称号让粉丝有持久挑战的动力。本作共收录了19首歌曲,每一首都颇有来头,多为当年日本公信榜的榜首歌曲,最终曲目为当年红极一时的日剧《电车男》的片尾曲,在选曲上给予玩家不少的惊喜。本作共有四个难度,每个难度的应援团成员均不相同,角色多达18名。这些角色还可以在多人模式中自由选择,最多支持四人对战的多人模式采用的是四段不同的原创剧情,也是游戏的亮点之一。本作基本上可视为系列的完美形态,但同时三作在创意上的同质化已经显现。此后十年间都未能推出续作成为粉丝心中的遗憾。



□一看到大叔脸的高长应援团登场,就知道难度不低。



▲激烈的转圈操作是本作"毁屏"效果的根源所在。


▲隐藏的少女应援团模式。

TIPS

可能有玩家会觉得游戏中歌曲的发音有些奇怪,这可不是NDS的音质问题,而是因为"《应援团》系列"的大部分歌曲都是翻唱的。不过在《应援团2》中倒是有两首歌为原唱,分别是《VIST》和《サムライブルー》。

2007

忍者龙剑传Σ

PS3	NINJA GAIDEN Σ	UCG评分 :24
	-	日版 6月14日
Tecmo	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

Xbox上的《忍者龙剑传》是公认的一代神作，在《忍者龙剑传2》开发过程中，本作的制作人早矢仕洋介以"绝不影响《忍者龙剑传2》开发工作"的保证，从高层处拿到了开发本作的许可。当时板垣伴信已与高层产生矛盾，高层急欲打造新的金牌制作人，本作在这样的背景下得以诞生。相比原版，本作的最大亮点就是画面上的进化，不仅保证了帧数，而且达到了1080p分辨率。不过画面进化在前几关十分明显，后期关卡则逐渐平庸。而游戏的过场动画更是直接将原版的480p拉伸使用，看上去十分粗糙。

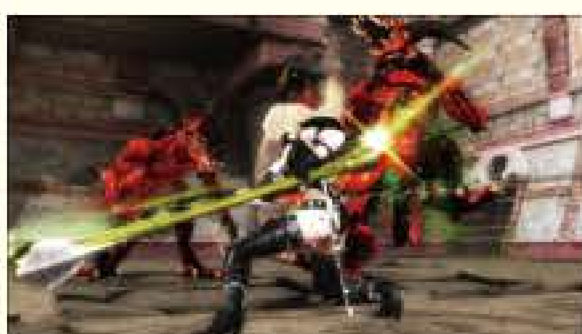
由于原版起点已经很高，稍加改进的本作在游戏性方面无可挑剔。游戏最大的进化点当属可以使用女主角瑞秋，满足条件后玩家还可以获得瑞秋的发型。与隼龙灵活敏捷的战斗方式相比，瑞秋强调的是力量和技巧，而控制瑞秋的几场战斗同时也是对原作剧情的补完。除去剧情模式外，附加的高难度的任务模式也让FANS十分满意，喜欢挑战的玩家可以从中找到极大的乐趣。除此之外的新要素包括用十字键使用道具、新武器严龙伐虎、用六轴使用忍术等。本作的成功不仅使早矢仕洋介从无名之辈一举成为新锐制作人，也促使Tecmo重新评估微软独占的必要性。2012年2月23日，本作还登陆了PSV平台，改名为《忍者龙剑传Σ PLUS》。但由于机能问题和移植态度，PSV版的表现饱受恶评。



□本作的日版相比Xbox版来血腥程度下降了不少。



▲由于当时"《死或生》系列"被微软独占，本作中登场的绫音样子大不一样。



▲瑞秋此后又在《忍者龙剑传Σ2》中有份登场。

TIPS

本作公布时启用了著名混血名模莉亚·迪桑（Leah Dizon）为形象代言人，她拿着手柄的美丽造型给玩家留下了深刻印象。当时正是莉亚·迪桑最火的时候，当年她还出场了NHK的红白歌合战。

信赖铃音 肖邦之梦

X360	トラスティベル ~ショパンの梦~ルプリ-ズ	UCG评分 :29
	攻略181期，研究182·183期	日版 6月14日
NBGI	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是X360平台声画表现最为出色的日式RPG之一，其画面如诗如画，梦幻般的场景令人神往。音乐方面更是值得大书特书，正如游戏标题所示，本作的故事发生在19世纪的伟大作曲家肖邦的梦境里，与他的人生轨迹有着千丝万缕的联系，肖邦的名曲也在游戏中一一呈现，而演奏者则是对肖邦音乐有着独特理解的钢琴大师布宁。游戏的原创音乐由在ACG领域十分活跃的樱庭统创作完成，也有着出色的表现。游戏的战斗系统较为别致，敌人在地图上可见，进入战斗则需要玩家手动操作移动和攻击，对操作技巧有一定的要求，但上手之后的爽快感十足。游戏系统会随故事推进数度升级，每次升级都会让游戏的体验大幅提升，不玩到最后，无法窥探游戏的全貌。本作的隐藏要素设计合理，花费时间不多，不会有枯燥感。特别是二周目的设计精巧，不但加入了非常多的全新隐藏要素，难度也有明显的提升。除了后期战斗变化较少之外，本作的各方面表现都异常出色，被众多媒体评为当年的最佳RPG。次年9月18日，本作推出了PS3版完全版，追加了新角色、新服装，并增加了一些新剧情和两个完全原创的迷宫。游戏在多个方面进行了细致的调整，例如宝箱的位置、人物技能习得等级和部分招式的性能，还有一些物品的作用，这使游戏的平衡性进一步提升。另外，PS3版二周目的敌人强度提高了20%，让游戏更具挑战性，全要素完美大约需要70小时。



□游戏中出场角色的名字多和音乐有关，图上3名我方角色的名字意义分别是萨尔萨舞、节拍、进行曲。



□右边这位年轻的绅士就是肖邦了，战斗能力拔群哦！



▲爽快华丽的高速战斗是《信赖铃音》的一大特色。

TIPS

PS3版与X360版相比，仅流程就有近十处不同；系统变更的大方向是加难度但是减少不合理的地方，体验方面的确是加强的；只是PS3版存档变得很慢，也没有设置奖杯，算是变化中最大的缺点吧！

2007

塞尔达传说 幻影沙漏

NDS	ゼルダの传说 梦幻の砂时计	UCG评分：27
	攻略 181 期，研究 182 · 183期	日版 6月23日
	Nintendo 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是NDS上的第一款“《塞尔达传说》系列”新作，同时也是《风之杖》的正统续作。本作的故事发生在前作数个月后，绿衣少年林克继续和海贼少女泰特拉一同冒险，但他们却遭遇了幽灵船，泰特拉也被掳走，为了救出泰特拉，林克与新邂逅的船长一同展开寻找幽灵船的冒险。漂亮清新的动画渲染与“猫眼林克”让人眼前一亮，除了延续前作的画面风格外，本作依然是在海域上驾驶船来进行移动，登陆上岛屿后就能直接操作主人公林克探索岛屿或是里面的迷宫。初期只能在西南海域航行，伴随流程推动就能获得新的海图从而前往新海域。为了充分发挥NDS的机能乐趣，林克的移动或攻击等主要操作基本都是由操控笔完成，按键的功能只有较少一部分。而在林克身边的精灵就是操控笔的替身，能起到标记的作用，方便玩家适应触控操作。实际上使用回旋镖这类道具时事先使用操控笔画出飞行轨迹，比使用按键操作要更来得方便。双屏画面中，上屏显示地图、下屏显示游戏画面，本作有着地图涂鸦系统，玩家可以把手写的笔记自由放入地图中标记重要地点。延续系列优良传统，本作的BOSS战、机关与谜题依然富有创意，细节处处显示出NDS的特色。



▲本作的美版封面，以故事核心的“幽灵船”作为背景。



□系列经典的小鸡追逐战，此时上屏可看到涂鸦要素。



▲推动流程需要登陆各种各样的岛屿。

TIPS

本作的副标题“幻影沙漏”是游戏中登场的一个重要道具。游戏中需要重复挑战的迷宫“海王的神殿”里有着一个能缓缓吸收入侵者生命的诅咒，只有在沙漏流沙的时间里才能够抵御这个诅咒，因此如何在沙漏反转的限制时间内有效率地攻略迷宫就成为玩家需要思考的课题，上述的地图涂鸦功能也能起到很大作用。

超级机器人大战 原创世纪合集

PS2	スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATIONS	UCG评分：26
	攻略 182、183 期，研究 184期	日版 6月28日
	Banpresto 策略角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

“《超级机器人大战 原创世纪》系列”的故事由“《机战》系列”各大作品中的原创角色与以及故事杂烩而成，如今已经拥有了多款系列作品以及成熟而庞大的世界观设定。而作为该系列第一次登陆家用机平台的作品，《机战OGS》是于GBA平台推出的系列前两作的完全重制版合集。游戏完全重制了1代与2代的剧情与关卡，关卡总数超过了100个，并且增加了语音。游戏的剧情包括了“《机战OG》系列”的开端，诸多大人气的原创角色首次在系列中登场，想要完整了解剧情的系列粉丝绝对不容错过。不过游戏包含的2款作品独立成章，玩家可以自由选择想要游玩的作品，不会受到剧情推进的限制。借助全新的引擎与家用机的机能，游戏的战斗演出水准达到了新的高度，比起掌机原版提升了不止一个台阶，机体建模更为细致，马赛克数量也减少许多，场景与招式特效也极为华丽，即便对比其他家用机版的版权作，本作的战斗演出也是当时数一数二的水平。系统方面，游戏开创了全新的双机小队系统，玩家需要根据机体及驾驶员的性能将不同的机体进行编队，以在战斗中获得更大的优势，使得游戏的策略性进一步提升，该系统也在之后的作品经过改进后沿用至今。作为系列特色的换装武器系统进一步得到强化，新增的特效弹系统使得BOSS战更具乐趣。



▲古铁巨神



■“双机小队”系统第一次在系列作品中登场。



▲大地图的场景与机体全部为3D建模。

TIPS

本作除了收录了《机战OG》与《机战OG2》的重制版外，还额外收录了十余个额外关卡，这些关卡在本作中名为《机战OG2.5》，但实则为之后发行的全新作品《机战OG外传》的前期故事。

美妙世界

NDS	すばらしきこのせかい	UCG评分:24
	攻略 184 期，研究 185期	日版 7月27日
	Square Enix 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

由野村哲也操刀制作的一款极具创意的 RPG，无论是画面、剧本、战斗系统亦或是音乐风格都独树一帜。游戏中融入了大量时尚和流行元素，就连游戏的舞台也设定在涩谷这个繁华的街区，喜欢现代流行风格的玩家肯定能从中找到共鸣。“必须存活 7 天才能回归现实世界”，在涩谷街头醒来后的主角樱庭音操莫名被卷入了这个由“死神”定下规则的游戏中，令人费解的谜题、强大的敌人“噪音”以及各怀心事的同伴，让故事的走向扑朔迷离。通过活用 NDS 的触摸屏操作，游戏带来了有别于传统指令 RPG 和动作 RPG 的全新战斗形式，下屏中使用触控笔操纵主角的移动并通过直观的滑动手势完成技能释放，上屏中则使用较为简单的按键操作来完成同伴的特殊战斗形态，这种双手互搏的操作一旦熟悉之后，便能够带来强烈而爽快的节奏感。虽然游戏的世界范围不大，但无论流程长度或是耐玩性都可圈可点，通过与不同角色组队挑战，逐步揭开每个人背后的秘密和死神游戏的目的，而丰富的徽章收集和强化系统也足以令玩家长时间沉浸其中。本作推出后便赢得了一片好评，虽然并非是大成本大制作，但无疑是日式 RPG 中的一抹亮色。可惜的是即便呼声颇高，但游戏一直没有推出续作的计划，只是在 2012 年时在 iOS 平台上推出了高清重制版，小幅改动了战斗操作并加入了新曲目以及一名在结尾处一闪而过的新角色。


□上下屏分别控制两名角色战斗，初上手时难免有种手忙脚乱的窘迫感。



□过场动画时上下屏幕合并，带来更强烈的穿透感和表现力。


▲ iOS 版中出现的新角色，莫非是为续作埋下的伏笔？

TIPS

作为一款“野村系”的游戏，《美妙世界》终于在《王国之心 3D》中加入了豪华套餐阵容，音操、四季、约修亚等主要角色都在《王国之心》的世界中登场，并与前往梦中冒险的索拉和利库等人展开互动，一定程度上满足了苦等续作而不得的粉丝。

生化奇兵

X360	Bioshock	UCG评分:27
	攻略 186期	美版 8月21日
	2K Games 主视角射击	无对应周边



□已玩过 □已完美

一个游戏如何才能做到艺术性、哲学性以及游戏性三者并重呢？《生化奇兵》就是这个问题的最佳解答。玩家扮演的杰克由于飞机失事来到了位于海底的乌托邦“销魂城”，在那里的人们却大多因为基因强化道具“亚当”的影响变成了无论外表还是神智都不正常的怪物，杰克要在这座海底城市为生存而战，并做出抉择决定销魂城的结局。本作并不是一款传统意义上的主视角射击游戏，亚当带来的各种超能力才是玩家战斗赖以生存的手段，而超能力的使用与游戏环境也是息息相关，例如利用电击能力攻击水中的敌人能对其造成巨大伤害。本作在主视角射击游戏的基础上加入了成长和探索要素，玩家需要通过探索以获得亚当和金钱强化自己。本作的画面素质优秀，昔日美丽繁华现在却破败颓废的销魂城给玩家带来了极其深刻的印象。值得一提的是本作的小萝莉 Little Sister 和其守护者 Big Daddy，能给玩家带来巨大利益的前者和战斗力强大的后者让玩家在每次遭遇和击败它们后都会陷入抉择的境地：是为了亚当杀死 Little Sister 还是选择救赎。这道选择题经常在游戏中出现并拷问着玩家的人性，而这种时刻留给玩家思考的细节正是本作的最大亮点。


□ Big Daddy 是销魂城中的最强者。


▲如何合理在战斗中运用好手上的武器和超能力是本作战斗的关键。

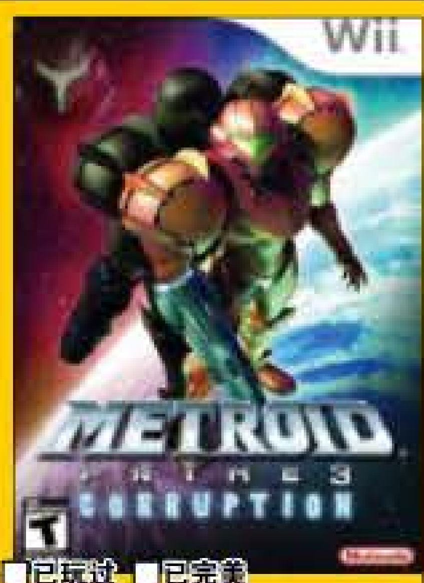

▲ Little Sister

TIPS

在原本的构想中，和 Big Daddy 一起行动的角色并不是取名为 Little Sister，其形象甚至都不是小萝莉。制作组原本的构想是“一个能勾起人们同情心”的角色，他们尝试过使用流浪汉或者“断了脚的狗”，但后来发现果然只有小萝莉才能更有效地让人们引发同情心，事实上也是如此。

银河战士Prime 3 堕落

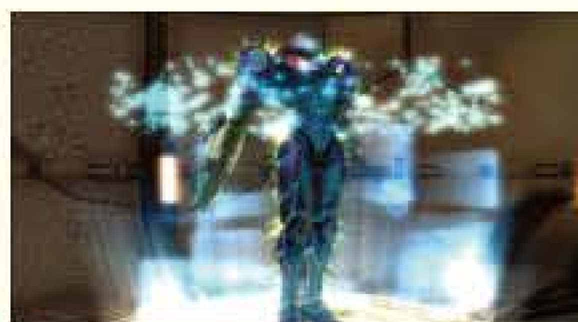
Wii	METROID PRIME 3: CORRUPTION	UCG评分：28
-	美版	8月27日
Nintendo	主视角射击	无对应周边

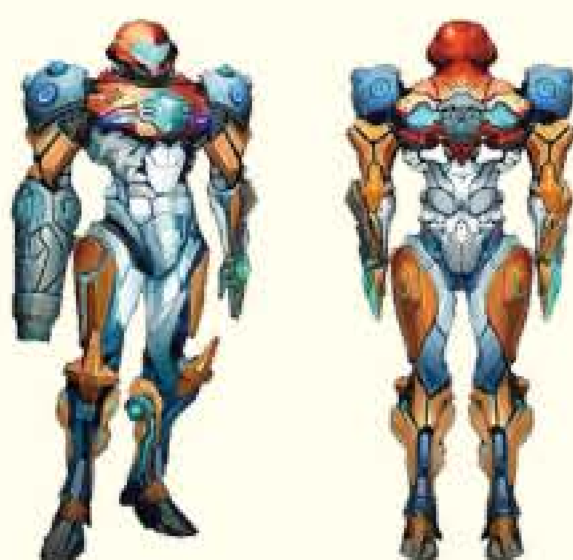

□已玩过 □已完美

《银河战士 Prime 3 堕落》是"《银河战士 Prime》系列"三部曲的完结篇，延续了系列的科幻与古代文明融合的世界观，故事围绕着危险物质 Phazon 和黑暗萨姆斯等一系列事件展开。本作在剧情方面刻画得更加深入，比起以往更多地往深层设定进行挖掘，并且对银河联邦的大规模部队和主人公萨姆斯之外的赏金猎人均有描写。而相对于"Prime"系列自由度较高的游戏流程，在本作中则是设置了更加明确的目的地指示。游戏的玩法以 3D 主视角射击和解谜要素相融合，使用 Wii 遥控器可以非常直观地进行瞄准射击和操作谜题的机关。游戏还提供了 3 种类型的镜头反应精度，不同级别的 FPS 玩家可以根据自己的游戏水平进行调节。


■在 FPS 中融入大量利用体感的解谜要素，让本作的玩法独具特色。

在本作中，萨姆斯拥有全新的能力"Hyper Mode"，即通过银河联邦新开发的 PED——"Phazon 强化装置"战甲发动的战斗状态。在这个模式下，短时间之内萨姆斯的攻击力和防御力都会得到飞跃式的提升，敌人的攻击全部无效，并且可以使用 Hyper 激光等专属的强力武器。不过在状态发动一段时间之后，萨姆斯体内的感染就会极速扩散，Phazon 能源供给过度进入暴走（堕落状态），甚至有可能被黑暗萨姆斯控制而导致游戏结束。


▲进入强化状态的萨姆斯。


▲ Phazon 强化装置战甲概念设定图。

如何有效地运用这个系统，在避免 Game Over 的情况下维持强大的战斗能力，也正是攻略本作的关键要素之一。

TIPS

本作是系列中首次有萨姆斯之外的人类角色登场的《银河战士》游戏。

根据"社长讯"访谈，开发本作的 Retro 工作室曾多次对开发中的 Wii 的性能表示担忧，但在试做了利用 Nunchuk 双节棍的 Demo 之后就被新颖的操控方式彻底地说服了。

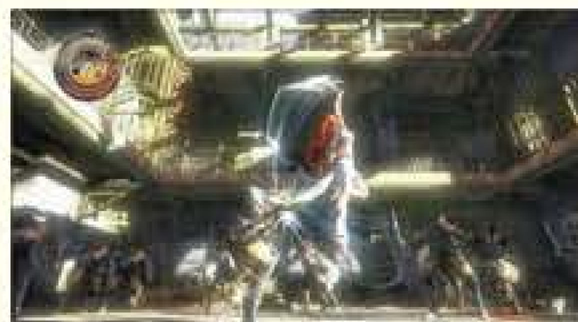
天剑

PS3	Heavenly Sword	UCG评分：24
-	中文版	9月12日
SCE	动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

《天剑》是忍者理论工作室在索尼电脑娱乐的扶植下开发出的一款 PS3 平台独占动作游戏，也是该工作室的成名之作。《天剑》的背景设定带有一些东方特色，女主角奈璃子所在的部族拥有一把神秘的宝剑"天剑"，是部族的无上珍宝。可是以征服世界为目标的"KING"一族一直对"天剑"虎视眈眈。根据族人记载，神曾经启示他们说"炎马之年"族长家将会诞下一名男孩，他将挥舞"天剑"战胜侵略者带领族人前往"约定之地"。然而那一年生下的却是一名女孩，也就是奈璃子。尽管遭受到了不公的对待，但坚强的奈璃子仍在父亲的指导下成为了一名武功超群的女剑士，背负起了拯救整个族群的沉重使命。作为 PS3 发售初期的游戏，本作活用了 PS3 压倒性的表现力，呈现出了高品质的画面细节、行云流水般的动作、气势恢宏的战斗场面，令玩家们感受到了 PS3 的强大魅力。此外本作中很多角色都聘请了演员进行动作捕捉，尽管外貌算不上美艳，但表情却足够生动。本作的战斗系统并不算复杂，"天剑"可以切换成二刀流、锁剑和大剑三种形态，玩家可以根据战斗需要自行组合技能使用。另外，为了体现出 PS3 手柄的六轴功能，本作中加入了不少需要使用六轴进行射箭、炮击的设定，但对于玩家们来说要适应这种操作还需要一段时间。游戏的流程不算长，一共只有 6 章，大约 5 小时就可以通关。不过出彩的人物性格与电影化的表现手法弥补了流程短的劣势，就算是一口气通关也不会觉得疲倦，只会留下更多的意犹未尽。


■忍者理论工作室一直都很偏好东方元素，《天剑》是个起点。


▲帅气流畅的战斗动作展现出了忍者理论工作室深厚的功底。


◀奈璃子的设定原画，可以看出从一开始她就被设定为了一名虽不美丽但英气逼人的女性。

TIPS

女主角奈璃子的动作捕捉是来自欧洲的女演员安娜·托芙，2008 年起她主演的美剧《危机边缘》红遍全球。

危机之源 最终幻想Ⅶ

PSP
クライシス コア ファイナルファンタジー-VII | UCG评分：29
攻略 187 · 188 期，研究 189期 | 日版 | 9月13日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是 Square Enix 高人气作品《最终幻想Ⅶ》的外传系列企划“COMPILATION of FINAL FANTASY VII”的最后一作。主人公是救助了正传主角克劳德并给予他极大影响的扎克斯。故事讲述了《最终幻想Ⅶ》7年前的过去，身为神罗公司“战士”一员的扎克斯被派到五台进行作战，但在此过程中同伴安吉尔失踪，扎克斯只得接受新的命令寻找安吉尔和另外一名行踪不明的战士——杰尼西斯，不料在这之后被牵扯进了一件巨大的阴谋中……在这款注定是以悲剧收尾的游戏里，精美的画面和CG征服了大部分玩家。本作系统以“士兵的战斗”为主题，采取无须切换画面的即时战斗，战斗系统是在以指令为基础的 ATB 系统中融入了动作要素，玩家可操控扎克斯跑动或发动攻击。本作还采用了类似柏青哥的 D.M.W 系统，在战斗开始时屏幕左上会出现 DMW 轮盘，满足条件后轮盘就会开始随机转动。玩家发动必杀技、角色的状态、甚至连升级方面的要素都由轮盘转出的随机数字决定，这一系统为玩家在战斗中带来更多难以预料的局面。当然，系列传统的召唤兽也会登场，有名的伊夫里特、巴哈姆特都能召唤出来，造型非常帅气。作为一款补完性质的外传作品，本作有许多与正传相关的熟悉角色登场，比如萨菲罗斯、克劳德等，也揭开了“1st”战士的神秘面纱。



■轮盘的随机性配合指令式战斗让游戏变得乐趣无穷。


▲精美的 CG 画面在推出当时震惊了不少玩家。


▲描述了扎克斯最后一段悲壮旅程的本作，想必让不少玩家泪流满面吧？

TIPS

本作的 PSP-2000 型号同捆版限定 77777 个发售，而且比 PSP-2000 本身还要早发售一周。限定版的主机颜色以银与黑为基调，还印有独特的原创标记。本作不仅在媒体与玩家之间获得一致好评，全球销量也达 300 万套，虽然有着流程偏短等缺点，但依然是一款不容错过的佳作。

光环3

X360
Halo 3 | UCG评分：29
攻略 187·188期 | 中文版 | 9月25日
Microsoft | 主视角射击 | 无对应周边

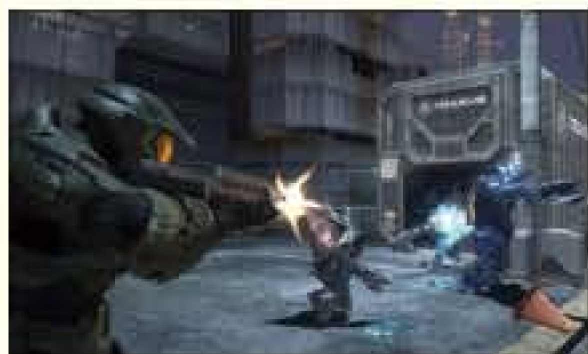


□已玩过 □已完美

《光环3》被誉为是 X360 最有力的武器，当它正式于 E3 2006 上公布时，微软甚至为其打出了“FINISH THE FIGHT”的口号，一方面是指故事即将划上句号，另一方面也是暗示要靠它终结和 PS3 的主机之争。《光环3》是“《光环》系列”三部曲的最后一作，在这一部中人类、星盟、虫族的战斗迎来了终结。从 Xbox 到 X360，平台的进步也使得游戏画面大幅提高，场景和人物建模有了质的飞跃。游戏的战役模式支持 4 人联机合作，尽管玩家之间不会有更多互动，但联机作战的乐趣远远高出单人奋战。战役模式还收录了分数挑战的玩法，玩家的不同行动可以获得各种分数，配合骷髅头可以获得分数加倍的效果，让战役模式也有了自我挑战和相互竞争的乐趣。

游戏新增了录影功能，适用于任意模式，每次游戏结束时都可以选择是否保存刚才的影片。玩家还可以将影片上传到 Bungie 提供的免费空间，与其他玩家一起分享。保存下来的影片可以通过剧院模式回放，整个过程支持多角度回放以及定格、倒带等播放方式，还可以保存截图。游戏首周即取得了 520 万套的销量，之后通过 DLC 的方式追加了英雄、传奇、神话等多张地图，配合编辑模式 Forge，让本作始终在 Xbox LIVE 联机榜上名列前茅。2009 年推出的《光环 3 地狱伞兵》附带了本作全部 24 张联机地图。


■战役模式中与圣甲虫号的一战堪称经典。


▲命中敌人弱点可获得更高分数。


▲传奇版附带的斯巴达雷神之锤Ⅳ头盔，不过并不能戴。

TIPS

《光环》初代只有 3000 行台词，《光环 2》有 14000 行台词，《光环 3》则拥有 39000 行台词。这也给游戏中文化带来了不小的压力。中文版的文字量达到了 11 万字，配音工作由 36 名配音演员完成，录制超过 300 小时，总共耗资上百万元（新台币）。

半条命2 橙盒版

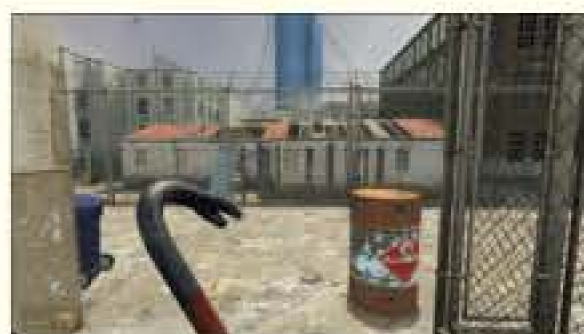
X360	Half-Life 2 The Orange Box	UCG评分：27
	-	美版 ｜ 10月10日
	EA ｜ 主视角射击	无对应周边



□已玩过 □已完美

《半条命 2 橙盒版》实际上是一个包含了《半条命 2》、《半条命 2 第一章》、《半条命 2 第二章》、《军团要塞 2》和《传送门》五个游戏的合集。其中前三个游戏讲述了初代主角戈登·弗里曼从进入 17 号城市协助抵抗军到摧毁高塔并最终逃离 17 号城市的故事。虽然三部游戏之间在画面上并没有多大进步，但在游戏玩法上都有着一定的创新。例如《半条民 2》除了传统的武器外，还加入了"重力枪"，这个能隔空移物的神奇装置无论在解谜还是战斗都相当有用。在之后的《半条命 2 第一章》中，玩家丢失了全部的武器只留下了重力枪，强化后的重力枪给玩家的解谜和战斗带来和上一作完全不同的体验。而《半条命 2 第二章》则加入了新敌人，以及把剧情引向了一个新的高潮。然而令玩家遗憾的是，虽然剧情引人入胜且渐入佳境，系列的新作却在 2016 年的今天依然毫无踪影。《军团要塞 2》是一款注重多人合作的主视角射击游戏，玩家需要根据自己选择的职业使用不同的策略和战斗方法，从而协助团队取得胜利。《传送门》则是一款标新立异的主视角射击游戏，在这款没有火药味的射击游戏中，玩家所需要做的事情并不是拿着枪大开杀戒，而是利用一把可以生成传送门的枪来解开谜题并从一个又一个"致命实验"中逃出生天。


■《传送门》的出色创意以及游戏素质给玩家留下深刻印象，之后《传送门2》的到来也显得顺理成章。


▲被玩家戏称为"物理学圣剑"的撬棍依然是《半条命 2》中玩家的主要近战武器。


□戈登·弗里曼

TIPS

由于包含了五个游戏的缘故，本作 X360 的成就数量达到了破天荒的 99 个！由于超越了微软规定的成就数量最大值（50 个），因此其中 60 个成就为下载内容附带。然而令众多成就犯遗憾的是，这 99 个成就的成就点数总和依然是不多不少的 1000 点。

皇牌空战6 解放的战火

X360	ACE COMBAT 6 Fires of Liberation	UCG评分：24
	攻略 190期	日版 ｜ 10月23日
	NBGI ｜ 射击	无对应周边



□已玩过 □已完美

《皇牌空战 6 解放的战火》是"《皇牌空战》系列"首次登陆 X360 的作品，本作的故事围绕着敌我双方的军官士兵以及普通市民总共 7 人的视角来展开，描写了一出战火年代的战争群像剧。借助 Xbox LIVE，《皇牌空战 6》首次实现了粉丝们期待已久的网络多人游戏模式。多人部分包含了组队对抗和乱斗等 4 种游戏模式，支持最多 16 名玩家一起游玩。无论是新手还是老玩家，都可以通过简单的操作亲手控制战斗机，体验王牌飞行员的感觉。凭借空中飞行时的无线电通讯演出，玩家所处的战况将被实时表现出来，敌我乱入的对话让空中战斗的临场感倍增。本作将大都市的夜景、白雪皑皑的山脉和雄伟的大峡谷描绘得更加精细，浓厚的云层更加立体，同时乱入的海陆空单位达到了以往的数倍之多，实时演算的爆炸、云雾、导弹等特效再现了壮观的激战场面。在一个任务当中最多可以同时进行 6 场作战，玩家通过"动态任务"系统进行攻略选择，各部队将独自展开激烈的冲突。随着作战攻略顺序的改变，战场也会无缝地发生与之对应的剧烈变动，使得战况千变万化。而利用"请求支援"系统，玩家还可以呼叫战斗机、攻击机、战斗直升机、战车和舰队等友军单位进行集中支援攻击，实现前所未有的大规模战场策略。除了详尽的教程模式之外，本作还加入了检查点，对于新玩家而言再也不需要在任务失败的时候从头再来了。而且只要选择简单模式，玩家就算不幸撞机也只会积累损毁度，而不会立即爆炸。


■在强大的主机性能支持下，本作的战斗场面变得更为逼真。


▲本作 DLC 之一，来自《偶像大师》的水濑伊织涂装。


▲游戏的剧情通过在空战之间插入的过场动画来演绎。

TIPS

本作曾获日本游戏大赏 2007"未来部门奖"。在 UCG 首届 TV GAME 大赏中被评为"年度最佳射击游戏"。

瑞奇与叮当 未来毁灭器

PS3	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	UCG评分:25
	-	中文版 10月23日
SCE	平台动作	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

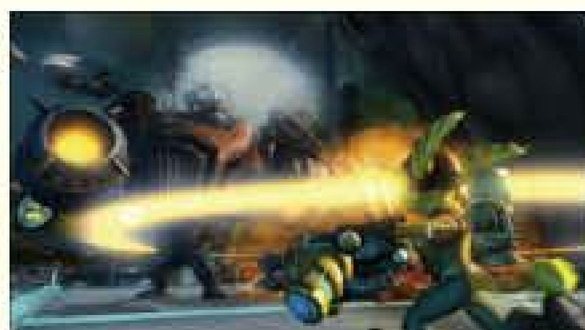
本作是"《瑞奇与叮当》系列"在PS3时代的第一款作品，在同时期的游戏中有着相当出众的表现，实际游戏画面基本达到了本世纪初3D动画电影的水准。角色的建模圆润，毛发表现细致，动作也十分流畅，帧数稳定，场景巨大且可视距离非常远，远景清晰。人、景、物的细节表现都比较丰富，技术层面令人满意。游戏虽然有着机械风格的世界观设定和星际科幻式的剧情，但其中充斥了大量美式卡通的搞笑桥段，营造出一种轻松的氛围，不过故事中有一些相对生硬的地方，与游戏部分相比显得不够有趣，且结局来得比较突然，续作伏笔明显。



游戏流程为射击与平台动作相结合，设计得十分有趣，且手感舒适，利用各种特殊装备和能力进行动作解谜也很有意思，在关卡设计方面有着独到之处。游戏最大的卖点就是奇思妙想的武器，全部15种武器均包含一定的成长要素，每种武器在经常使用后能够升级，还可以利用战斗中取得的晶石进行强化，从而取得隐藏的特殊能力。虽然武器和特殊道具的种类繁多，但其中也有一些对于流程来说并不十分必要，武器的平衡性不是很高。正因为游戏后期的武器过于强大，使战斗难度偏低，特别是流程的最后阶段有些过于简单了。本作的精髓是五花八门的技能点数系统，类似于奖杯成就的各种任务是本作中最具挑战性和趣味性的地方，让这款流程并不太长的游戏也具有重复通关三遍以上的价值。



■在轨道上滑行的部分十分有趣，甚至还设计了专门的BOSS战。



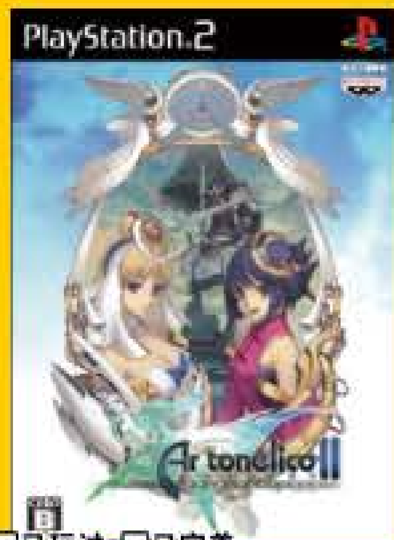
▲本作的武器类型丰富，有些设计甚至可以说是古灵精怪。

TIPS

本作是第一款有中文版本的《瑞奇与叮当》，但和PS3早年的中文游戏一样，存在翻译质量问题。例如技能点条件至少有30%是错的，让人无从下手。另外，本作是PS3的早期游戏，并不支持奖杯系统。

魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗

PS2	アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩	UCG评分:24
	攻略190期，研究191期	日版 10月25日
Banpresto	角色扮演	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

《魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗》是Gust开发的"《魔塔大陆》系列"第二作，上一作是于2006年初发售的《魔塔大陆 在世界终结续咏诗篇的少女》。故事设定在一个架空的世界梅塔·法尔斯中，人们憧憬着可以创造出理想乡的究极诗魔法"梅塔法利卡"。然而在漫长的时光岁月中，"梅塔法利卡"从未被成功咏唱，民众也对于到底是咏唱"梅塔法利卡"需要借助神的力量，还是神在故意阻挠民众创造理想乡产生了不同的立场。本作的男主角克罗亚是励志实现"梅塔法利卡"的年轻骑士，两位女主角琉珈和克罗谢则是诗魔法少女。玩家的目标就是成功咏唱"梅塔法利卡"，而在冒险的过程中，还可以与多位少女培养出更加亲密的关系。本作的战斗系统也是围绕着"诗魔法"来设计的，玩家需要根据一定的节奏按键守护诗少女，从而令她们发动威力强大的诗魔法。作为Gust旗下的游戏，本作的受众群体自然大多都是御宅族，为此本作的整体风格也相当讨巧，人设师凪良的画风带有浓郁的幻想色彩，与故事背景相当切合，众多人气声优的演出令各位角色更为鲜活，游戏中还可以通过让女主角们泡澡的形式提升她们的能力，更可以深入其精神世界与之神魂相交。值得一提的还有本作的音乐，因为"诗魔法"本身就是唱歌，所以本作为女主角们创作了多首歌曲，并由著名歌姬志方明子和霜月遥共同演唱，可谓是曲曲动听、百听不厌。另外本作还曾经推出过一部OVA动画作为剧情的补充。



■人设师凪良为本作绘制了大量养眼的插画，可惜大多数只能在官方设定画集中才能欣赏到。



■虽然角色建模略显粗糙，但艳丽的画面和明快的用色仍会令玩家心情愉悦。



▲泡澡是提升女性角色们战力的重要环节，千万不要想歪哦！

TIPS

本作在日本地区大约卖出了94000套，续作《魔塔大陆3 终结世界的少女诗歌》于2010年1月28日在PS3平台发售，这也是系列的最后一作。

最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书

NDS ファイナルファンタジ-タクティクス A2 封穴のグリモア | UCG评分：27
攻略 190期 | 日版 | 10月25日
Square Enix | 策略角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是 2003 年在 GBA 上发售的《FFTA》的续作，故事舞台依旧设定在《FF XII》的伊瓦利斯大陆，讲述了主人公鲁索在暑假的某日不小心翻开了一本不可思议的书，穿越到一个拥有剑与魔法、众多种族共存的奇幻世界，为返回现实而展开的一段冒险物语。

游戏为玩家提供了丰富的支线任务，只要在酒吧里接下，就能前往大地图触发剧情、参加战斗，赢取各种奖励，同时完成支线任务也是推动主线剧情的关键。本作的战斗依旧像在一个封闭的场景"盒子"中进行，单位行动顺序只参照角色的速度值，前作战斗中的"裁判规则"也被保留，玩家不能做出规则所禁止的行为，否则会受到处罚而陷入不利境地，战斗胜利的奖励除了装备和道具、还有用以合成装备、道具的素材。本作的职业多达 56 种，都有对应的职业特性和技能，技能的习得除了职业自带，也能通过提高附有技能的装备的熟练度直至习得，数百种的技能搭配上多样的职业，足以衍生出各种战术体系，可以说极大地丰富了本作的内涵。



▲系列一脉相承的画风，上色颇有童话风格。

战斗系统大体与前作一致，但细节上有不少变化，比如远距离攻击不会发生反击、部分种族不能入水、攻击后角色站位方向不变等，另外游戏还会出现体型庞大的 BOSS，占据多个场地格子，看起来更具魄力。本作还新加入了"公会技能"，在战斗前选择不同辅助效果的公会技能就能让战斗更有利，公会技能十分多样，只要完成酒吧的试炼即可获得，可谓进一步增加了游戏的耐玩度。



▲画面还是当年 GBA 上那种熟悉的味道！



▶招式看起来更酷了。

TIPS

本作是 SE 的游戏开发计划"伊瓦利斯同盟"的第三款作品，前两款是《FFXII 亡灵之翼》和《FFT》。

吉他英雄 Ⅲ 摇滚传奇

多机种 Guitar HeroⅢ Legends of Rock | UCG评分：23
- | 美版 | 10月28日
Activision | 音乐 | 对应机种：PS2/PS3/X360/Wii



□已玩过 □已完美

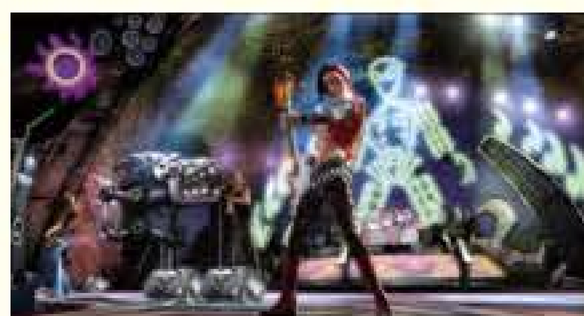
作为在欧美地区具有极高人气的音乐游戏系列，《吉他英雄 Ⅲ 摇滚传奇》基本延续了前作的整体构架，选曲方面以大量欧美经典摇滚乐作为主打歌，并在此基础上融入了快节奏的下落式操作，这几乎已经成为了系列的固定模式，变化更多只是体现在更换曲目阵容上。不过本作的一大进化是加入了对战模式且支持多人线上游玩，方便玩家与好友们一同演奏，而且 X360 版还对应网络更新服务，玩家可以在 Xbox LIVE 上下载新歌以及吉他面板等内容，其中不乏与微软合作的特色内容，比如《光环 3》主题曲的混音版，这对于喜欢游戏歌曲的玩家来说颇具吸引力。而且相比前作，《吉他英雄 Ⅲ 摇滚传奇》适当放宽了按键判定，在一定程度上降低了玩家上手的门槛，进一步拓宽了玩家群。虽然单从游戏画面上来看本作并不出彩，但数量庞大且精准的选曲依旧征服了大量喜欢摇滚的玩家，即便这些歌曲都不是原唱，但本作的曲目阵容依然是当时最豪华的，不仅有滚石、黑色安息日、毒药、史密斯飞船、枪与玫瑰等重量级的摇滚乐队，还有 Eric Johnson、Santana 等吉他大师助阵，通过使用专门的吉他控制器，玩家可以完美地体验到热血沸腾的临场演出感。RedOctane 更是专门为本作设计了一款无线吉他控制器，这也是系列首款无线外设，让玩家可以更加无拘束地投入到忘情的演奏当中。



▲官方为 X360 版专门推出的无线吉他控制器。



■系列经典的下落式玩法。



▲虽然画面一般，但是摇滚的疯狂倒是表现得很到位。

TIPS

在音乐游戏领域，日本市场有一套自己的体系和品位，不过主打欧美市场的"《吉他英雄》系列"在这里也颇受关注，在 2008 年 TGS 的"日本游戏大赏"中，本作拿下了"全球赏海外作品部门"的奖项。

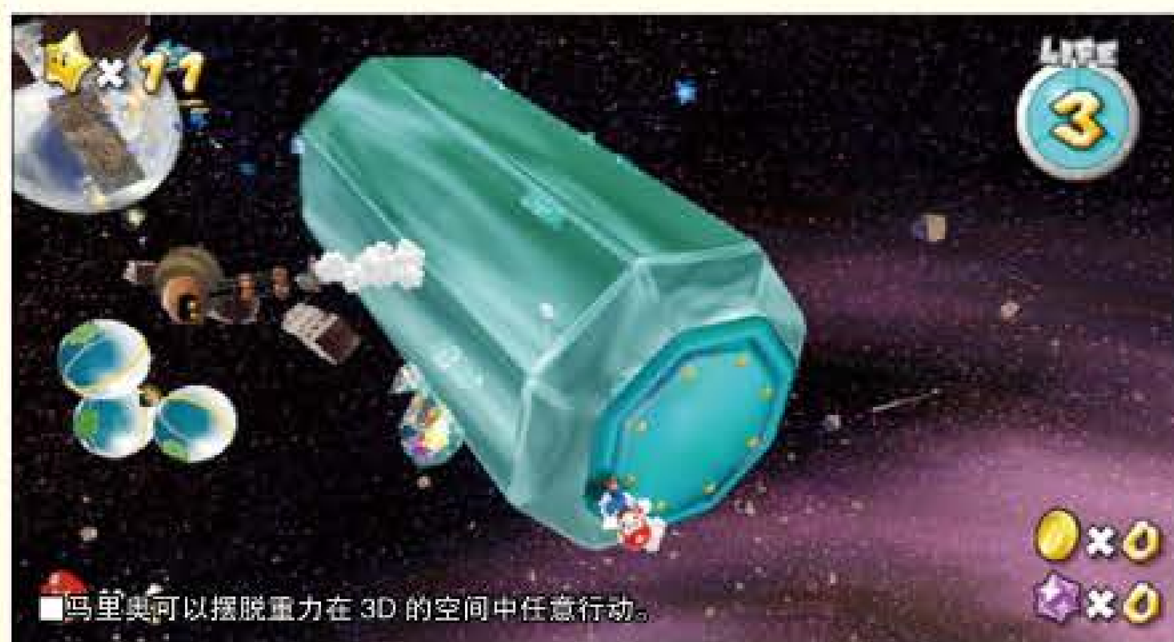
超级马里奥银河

Wii	Super Mario Galaxy	UCG评分：28
	攻略 191期	日版 11月1日
	Nintendo 平台动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

《超级马里奥银河》是继《超级马里奥 64》和《阳光马里奥》之后的第 3 款 3D《马里奥》作品，也是系列史上第一次使用管弦乐作为 BGM 的游戏。在马里奥的世界中，据说每隔一百年，天上就会落下无数的星屑，蘑菇王国的居民们会将这些星屑收集起来重新组成行星，这一天就被称为"星屑祭"。这一年的"星屑祭"，碧奇公主邀请马里奥前往城堡共同赏星，可是如此浪漫的时刻又被库巴魔王破坏了，它将城堡整个丢进了宇宙。马里奥大叔需要不断在各个行星之间冒险，收集星星后才能前往更遥远的星球解救碧奇公主。正如游戏标题所述，本作的舞台是银河，在这片浩瀚星海中，马里奥可以摆脱重力的束缚在各个球状世界中自由探险，各具特色的行星都有着自己独特的关卡设定，从小到只需十几秒就可以走完的超迷你小行星，到需要钻进星球内部完成特殊任务的超级大行星，任天堂再一次在本作中发挥出了其天马行空的想象力，每一个世界都会带给玩家超乎想象的惊喜和无尽的探索乐趣。本作的操作加入了一些针对 Wii 控制器的设定，例如用体感瞄准后按 B 键发射星糖、晃动手柄令马里奥发动旋转攻击等等，全新的游戏体验令玩家欲罢不能。游戏共有 8 个大星系，每个大星系又由若干个小星系组成，玩家在流程中可以收集到共计 242 颗星星，另外还有隐藏关卡可以使用路易去挑战，游戏内容可谓是相当丰富。



■马里奥可以摆脱重力在 3D 的空间中任意行动。


▲官方的宣传图相当有气势。


▲本作拥有非常出色的画面，材质感颇为真实。

TIPS

截止到 2014 年 5 月为止，本作共计在全球累计销售 1222 万套，是"3D 动作《马里奥》系列"史上最高的销售记录。

2015 年 5 月 31 日之后，玩家可以在 Wii U 的 eShop 中下载到本作。

COD4 现代战争

多机种	Call Of Duty4 : Modern Warfare	UCG评分：30
	攻略 191 期，研究 192期	美版 11月05日
	Activision 主视角射击	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

《COD4 现代战争》抛弃了系列经营已久的二战题材，转而将目光投到了近现代的战争之上，这一另起炉灶之举却在全球范围获得空前的成功，也使得"《COD》系列"真正成为下一个十年中风靡全球的主视角射击游戏标杆。在《COD4 现代战争》，玩家发现原来主视角射击游戏也能营造出如同好莱坞大片级的场景，无论是爆炸效果还是叙事的深度，都能与一线大片比肩，特别是被奉为传世经典的切尔诺贝利狙击关，绝对是主视角射击游戏史上前所未有的震撼体验。本作的网战模式更是一大创举，纵观早年的主视角射击游戏，它们的多人模式十分简单粗暴，一言不合拿起枪就打，这些以对战为先的理念并没有考虑太多的成长要素。在《COD4 现代战争》中，多人模式最大的创新在于丰富的解锁系统，随着等级的提升，玩家可以逐步解锁新武器、新挂件、新技能等多种元素，这些元素的解锁让玩家有了积极提升等级的动力，从而提升了玩家对于游戏的粘度。如今，不仅"《COD》系列"本身的多人模式解锁元素越做越丰富，而且这种解锁系统也成为了同类游戏不可或缺的成长要素。同时，网战模式还引入了连杀奖励这一概念，使得网战的爽快感更上一层楼，之后每一作的连杀奖励已经成为了专注网战的玩家的关注焦点之一。




■切尔诺贝利狙击关的关卡设计可以称得上是教科书级别。


▲虽然如今看来略显简陋，但本作的网战为系列的网战框架奠定了基础。

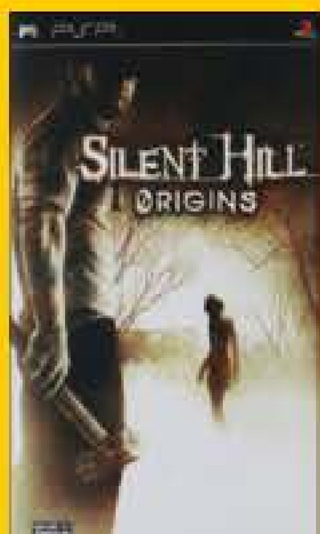
TIPS

《COD4 现代战争》将在《COD 无尽战争》发售时推出与该作特别版同捆发售的重制版，这个重制版并非简单的重制，而是将画面以新世代标准完全重做的版本，不过这个重制版不单独发售，实在有点遗憾。

2007

寂静岭 起源

PSP | Silent Hill: Origins | UCG评分：27
攻略 191期 | 美版 | 11月6日
Konami | 动作冒险 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

著名恐怖游戏《寂静岭》系列"的前传，故事发生在初代之前，从另一个视角说明了初代未能解明的谜团，同时也展示了寂静岭从一个和平祥和的小镇转变为人间地狱的残酷过程，经典角色艾莉莎、考夫曼、达利亚以及丽莎等人均有登场，并解开了他们尘封多年的过去。游戏的主角是一直为噩梦所困的卡车司机特拉维斯，他在经过寂静岭小镇时忽然遇到一位神秘的少女。感到奇怪的特拉维斯试图追上少女，却发现了正在熊熊燃烧的房子。英勇的他救出了全身烧伤的小女孩，然而奇怪的是，受伤少女与此前引他来此的神秘少女竟是同一人……待特拉维斯从昏迷中醒来，他已身在遍布浓雾与怪物的恐怖小镇。虽然游戏剧情与初代的联系并不是十分紧密，但还是成功地再现了寂静岭小镇的原貌，神秘而紧张的气氛也让初代玩家倍感熟悉。《起源》虽然是一部掌机平台的作品，实机表现却相当优秀，经过渲染的噪点画面很好地掩盖了画面上的不足，剧情也继承了系列独有的游戏氛围与世界观，而且还有丰富的换装系统以及隐藏要素供玩家探索。本作同样有着"里世界"的设定，但与此前在固定位置进入里世界的桥段有所不同，玩家可以通过碰触镜子的方式来主动进入里世界。表世界无法通行的道路往往可以在里世界通过，因此攻略本作的关键之一就是不断重复表里世界的切换。而除了经典的UFO恶搞结局外，游戏还准备了好坏各一个结局。


■被困在浓雾之中的街道。


▲主角首次遇到的人型怪物，手持手术刀与注射器的护士。



▲本作的宣传海报上，还可以看到尚未受异世界与怪物影响的丽莎姐姐。

TIPS

在正式发售前，本作曾宣布要采用与《生化危机4》相似的越肩式第三人称视角，还可以主动制作障碍物来阻挡敌人的攻击。不过在实际发售的游戏本体中并没有出现这些要素。

真·三国无双5

多机种 | 真·三国无双5 | UCG评分：25
攻略 191 期，研究 192期 | 日版 | 11月11日
Koei | 动作 | 对应机种：PS3/X360



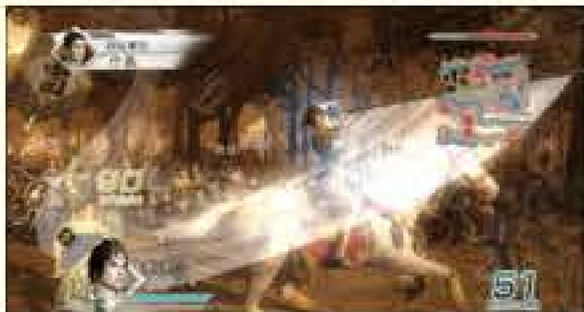
□已玩过 □已完美

本作是系列于PS3/X360上的首部正统新作，以次世代级别的无双为宣传口号。游戏在视觉效果上进步明显，同屏人数远超PS2时代，武将的动作也华丽无比。游戏的战场设计十分精妙，引入了高山、河流等地形要素，还加入了激动人心的攻城战。这些进化点即使以今天的眼光来看也是可圈可点的。游戏的核心系统名为连舞，该系统彻底摒弃了系列一贯的以聚气攻击取消普通攻击的出招方式，将两种攻击方式改为连攻击和强攻击，都只需要连接一个键就能使出行云流水般的攻击。而玩家需要在战场上提升连舞等级，才能使出高等级的连舞攻击。但连舞系统的加入违反了动作游戏的普遍规律，破坏了游戏节奏和手感，可以说是完全失败了。

本作还大胆地将此前已经深入人心的武将形象进行了再创造，尽管不乏令人眼前一亮的例子，但相比4代不仅去掉了星彩、姜维、庞德、大乔、孟获、祝融、左慈，而且有不少武将共用了同一套动作模组，给玩家偷工减料、诚意不足的感觉。本作之后推出了中文版，并以《真·三国无双5 特别版》之名移植到了PS2和PSP上。相比5代原版，特别版为6名武将设计了全新的动作模组，但限于机能关系去掉了游泳、包围战等设定。



■武将可以发动火计、落石等特殊技，但一共只有5种。


▲尽管5代问题多多，但其画面风格至今仍被不少玩家怀念。


▲吕布

TIPS

据本作的制作人森中隆表示，连舞系统的灵感来自于香港武侠电影，然而该系统实在是令人发指。由于游戏核心存在着难以修复的巨大问题，这使得本作成为自2代之后惟一一款没有推出《猛将传》的系列作品。森中隆自5代后沉寂多时，如今已凭借《讨鬼传》的良好表现重新活跃起来。

生化危机 安布雷拉历代记

Wii	バイオハザ-ド アンブレラ·クロニクルズ	UCG评分 :23
	攻略 192 期，研究 193期	日版 11月15日
	Capcom 光枪射击	对应 Wii ZAPPER



□已玩过 □已完美

《生化》系列”剑走偏锋地选择了光枪射击这一濒临消亡的游戏类型，在当时如日中天的Wii平台上大放异彩。本作收录了系列0、1、3代的剧情，分别命名为“黄道特急事件”、“洋馆事件”以及“浣熊市毁灭事件”，由于支持双打，因此角色们在本作中基本都是共同行动的，剧情细节与原作也有一定的出入。威斯克、艾达、汉克等人的单独行动部分也被做成了隐藏章节。



■凭借“生化危机”的招牌，光枪射击这一濒临消亡的类型又重新焕发了青春。

此外，还有全新的“安布雷拉终焉”篇，讲述发生在俄罗斯的故事，填补了4代之前剧情的空白。克里斯和吉尔在行动中捣毁了安布雷拉的研究基地，但他们并不知道，威斯克才是为安布雷拉送上最后一程的幕后黑手，这家恶贯满盈的公司也终于迎来了末日。

本作具体的玩法与传统轨道光枪射击游戏没有太大区别，角色会自动在场景中移动，玩家要做的只是瞄准射击，甩动手柄还可以模拟出“上弹”的效果。在特定场合会出现QTE提示，需要及时按下对应按键才能化险为夷。武器方面设计了手枪、霰弹枪、冲锋枪、麦林枪、榴弹枪和火箭发射器6大类，除了手枪外其他武器皆可进行改造，满足条件后还能变为无限弹。此外场景中还隐藏着大量文件档案作为收集要素，想要集齐还必须以S级评价完成困难难度的关卡，因此耐玩度方面有所保证。本作的全球累计销量达到130万套，续作《暗黑历代记》也于2010年顺利推出。



▲为了实现双打，主角们都是双人行动，剧情的细节与原作有一些出入，不过无伤大雅。



▲著名画师森气楼为本作绘制了大量精美的插画，图为瑞贝卡照顾受伤的理查德。

TIPS

在“浣熊市毁灭事件”的CG动画中，吉尔打光了所有的子弹，面对不断靠近的丧尸直接用双腿将其夹死。这只丧尸也被不少玩家评为最“死得其所”的一个。

神秘海域 德雷克的宝藏

PS3	Uncharted: Drake's Fortune	UCG评分 :24
	-	中文版 11月16日
	SCE 动作冒险	无对应周边



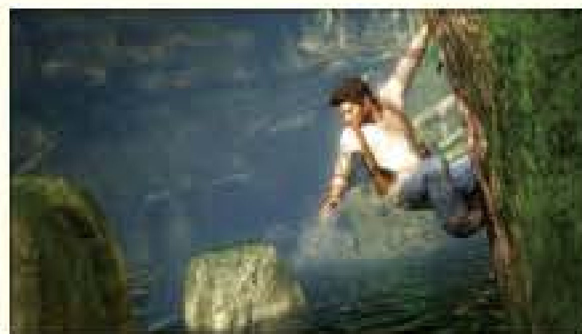
□已玩过 □已完美

《神秘海域 德雷克的宝藏》是在PS和PS2时代曾经制作过名作“《古惑狼》系列”以及“《杰克与达斯特》系列”的顽皮狗在PS3主机上的首秀，游戏讲述了名为内森·德雷克的寻宝猎人寻找历史上著名海盗德雷克爵士遗留下来的宝藏的故事。在本作中，除了德雷克外，玩家熟知的系列人气角色苏利文、艾莲娜也在本作中完成了首秀。游戏较好地挖掘了PS3的机能，因此就画面而言绝对是当时的惊艳之作，由于游戏的场景多是密林，在游戏强大的光影表现下显得尤其亮眼，阳光透过树叶缝隙照射下来的精致影子，加上随风飘摇的草木以及逼真的植被，让人至今难忘。作为“《神秘海域》系列”的开山之作，本作奠定了一些贯穿系列的游戏元素，强大的攀爬跳跃系统融合精妙的解谜带来特殊的游戏体验，时而出现的惊险场景也让人肾上腺素激增。战斗时与敌人开枪对峙的手感略有瑕疵，不过强调在掩体中与敌人进行周旋的防守反击打法从此成为了系列的一大特色。剧情中不时由德雷克展现的幽默，让人仿佛在玩一部德雷克版的《印第安纳琼斯》。作为PS3平台最早的一批全中文化游戏，在当时那个无法调整系统语言的系统下，只有港版系统能够玩上中文字幕的游戏，但现在当然就没有这一方面的烦恼了。



■游戏中的丛林场景制作精良。





▲攀爬与跳跃是本作的一大核心。

TIPS

官方在2015年10月7日推出了《神秘海域 德雷克合集》，这个合集包含了系列前三代作品，在这个合集中，作为初代的本作进化尤其明显，不仅分辨率与帧数得到提升，很多贴图都获得了增强，让画面看起来更加符合现在的游戏水平，如果你未曾玩过本作，那么购买合集就是你最好的选择。

2007

质量效应

X360	Mass Effect	UCG评分 :25
攻略 192期		美版 11月16日
Microsoft	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

BioWare 凭借着《博德之门》和《绝冬城之夜》而确立了自身在美式角色扮演游戏界的地位，但实际上在摆脱了传统美式 RPG 形式的限制后，这家开发商却展现出了更为强大的创造力。在微软当时的新世代主机 X360 上，这家开发商先是贡献了想法非常大胆的东方风格角色扮演游戏《翡翠帝国》，而在两年后，他们推出了形式上更为大胆的《质量效应》。针对 X360 平台用户的特点，这款作品融合了动作射击和角色扮演的元素，玩家需要操纵幽灵特工谢帕德指挥官，在遥远未来的宇宙世界中，为了阻止叛变的同僚萨伦，乘坐着宇宙飞船诺曼底号展开了一场横跨多个星系的冒险。

在游戏机制上，角色扮演元素体现在了本作的角色成长和剧情发展形式上，玩家每次战斗都可以获得经验值，能够用于强化角色的各种特殊能力，而关键的剧情对话当中，玩家还可以选择"楷模"和"叛逆"两种语言风格，不同的选择会对剧情产生影响，不但会关系到游戏结局，甚至会被延伸到之后的作品中。至于游戏当中的动作射击元素，全部集中在了战斗当中，玩家需要依靠掩体来和敌人周旋，6 个不同的主角可选职业会给予玩家不同的战斗手段，而两个随行同伴的选择也给了玩家更多的战术配合空间。同时游戏继承了 BioWare 的特色，玩家在战斗中开启指令轮能停止时间流逝，以拟定战术方案。


■萨伦在本作中以强大的反派面貌登场，但玩家最终会发现，他只是某个黑暗势力露出的冰山一角，而其身上埋藏的伏笔，会延续到"《质量效应》系列"之后的作品当中。


▲在今天，动作射击游戏当中加入角色扮演元素已经是司空见惯的设定，但在当时，《质量效应》采用的这种尝试算得上是相当新颖。


■尽管谢帕德指挥官的外貌和性别都是可以由玩家自定义的，但为了让默认的谢帕德指挥官拥有一张令人难忘的脸，BioWare 最终选择了荷兰模特 Mark Vanderloo 作为其外貌原型。

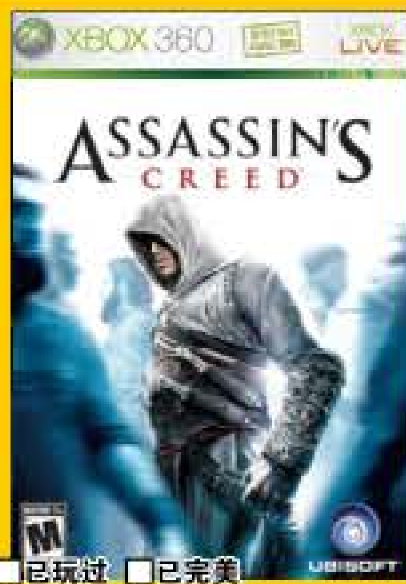
TIPS

本作发售时，BioWare 已经成为了 EA 旗下的工作室，但是因为本作立项早于收购，所以当时仍然是作为 X360 独占游戏发售，甚至发售时间比 PC 版还要早半年。但随后在 2012 年 EA 推出了《质量效应 三部曲合集》，同时登陆了 X360 和 PS3 平台，PS3 玩家也因此得以玩到本作。

2007

刺客信条

X360	Assassin's Creed	UCG评分 :24
攻略 192期		美版 11月17日
Ubisoft	动作冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

因为各种宣传造势早已名声在外的本作虽然看似是一款故事发生在古代的、讲述刺客刺杀目标的故事，然而从发售前的宣传片来看本作却有着现代的剧情线。果不其然，玩家扮演的戴斯蒙进入了他祖先阿泰尔的回忆并"穿越"回到了过去。玩家会在耶路撒冷、大马士革、阿克里三座城市里执行刺杀。即便放到现在，本作的场景之大依然算得上数一数二。独特的攀爬系统让玩家能够自由且流畅地探索城市，玩家所有的行动：跑步、跳跃、攀爬都犹如游戏中的刺客那样行云流水。玩家在执行任务中还需要像个刺客那样隐藏起自己，慢慢接近目标并看准时机一击必杀，最后从容离去。另外值得一提的是，本作的故事采取了在虚构历史中掺杂真实事件的叙事手法，游戏中一些事件诸如十字军东征都是真实历史上所发生过的，这无疑提高了玩家的代入感。本作虽然有着游戏方式略显单一的缺点，但依然展现了不错的潜力，建立在真实历史上的庞大世界观也让本作在后来成为了育碧旗下的其中一个著名游戏系列。


■"信仰之跃"在当时给玩家留下了极其深刻的印象。


◀阿泰尔


▲大衣＋兜帽，阿泰尔的这一身装扮也确定了后来续作中主角的穿衣风格。

TIPS

"Nothing is true,everything is permitted"（"万物皆虚，万事皆允"）这句中二度十足并贯穿系列的"刺客信条"实际上是翻译自 11 世纪末伊斯兰教派领袖哈桑・萨巴赫所说过的一句话。育碧把这句话从阿拉伯文翻译成英文后就直接放在了游戏里，鉴于关于这人的故事真假掺半，真实度也无从考证。顺便一提，哈桑・萨巴赫也不是第一次被游戏借鉴，实际上在 2004 年发售的日本游戏《Fate/stay night》中，他就作为从者之一的"Assassin"在游戏中登场亮相。

失落的奥德赛

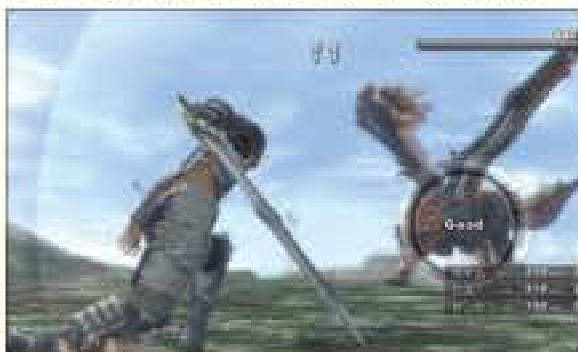
X360	LOST ODYSSEY	UCG评分 :27
攻略 194期	日版	12月6日
Microsoft	角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是微软继《蓝龙》之后花重金打造的又一款日式 RPG 大作，游戏开发过程长达 3 年半。游戏的制作人是坂口博信，音乐由植松伸夫负责，剧本有直木文学奖得主重松清参与，人设原案更是请来了以《灌篮高手》闻名亚洲的井上雄彦。放眼整个 JRPG 历史，这样的豪华阵容也是数一数二的。游戏采用当时业界顶级的虚幻引擎 3 打造，为玩家构造了一个庞大而逼真的世界，而且不少场景还可以与玩家产生互动，只是读盘时间稍长。由井上雄彦监修的主要角色的 3D 建模也给人留下了深刻印象。

本作十分强调剧情，为强调演出效果而加入了大量的过场动画。重松清还专门为游戏创作了名为《千年之梦》的短篇散文故事集，之后还单独成书出版。尽管文字量多达 60 万字，但游戏仍于 2008 年 1 月 24 日推出了中文版，这在当时极为少见。按照剧情的设定，游戏中出场的角色有正常人和不死者之分，游戏的系统也与此有关。正常人通过升级可以学会新的技能，而不死者需要向正常人学习技能。技能系统便是游戏成长部分的核心。游戏战斗系统的核心是“壁系统”，此系统将前锋和后卫的职责分得更细，比传统的前排后排更加重要。游戏的隐藏要素非常丰富，一周目完美的难度不小。此外还可以通过 Xbox LIVE 下载包括道具和迷宫在内的各种 DLC。


□战斗画面的表现力在当时首屈一指。


▲攻击时准确按键可以提高效果。


◀主人公凯姆

TIPS

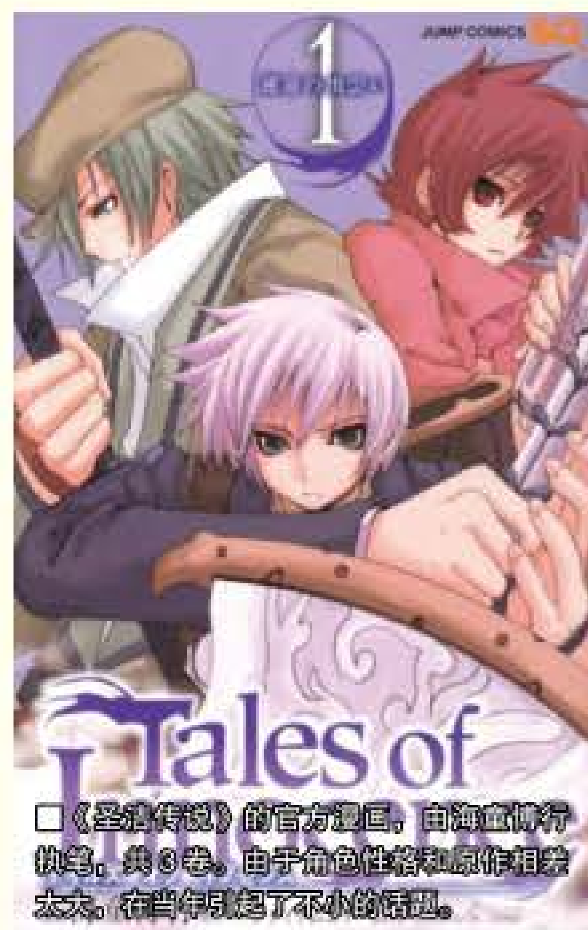
本作动用了 4 张 DVD 才装下全部内容，创下了 X360 游戏的记录。日版和亚洲采用特殊设计的收纳盒将这 4 张碟装了进去，但美版不知出于什么考虑，DVD 收纳盒只能装下 3 张碟，剩下 1 张碟采用纸袋包装，受到了玩家的猛烈批评。

圣洁传说

NDS	テイルズオブイノセンス	UCG评分 :24
攻略 193 期，研究 194期	日版	12月6日
NBGI	角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是系列第 9 部正统作品，同时也是惟一一部不是由《传说》组制作的正统作。故事主题围绕着能够改变世界的“创世力”展开，在世界各地有着通过觉醒前世记忆而获得异能的人类，主角卢卡便是当年起兵征伐天上界的名将阿斯拉的转世，在某一天他与前世为阿斯拉的恋人伊南娜的少女伊利亚相遇，从而展开了属于自己的冒险故事。担任本作制作的是曾制作过《世界传说》的“《换装迷宫》系列”与“《光明神话》系列”的 Alpha System。本作的战斗系统为多线式的战斗，战斗时可参战角色为 3 人，在战斗里通过积攒情绪槽至 MAX 进入觉醒状态可以获得各种各样的有利效果，在觉醒状态下还能发动无限狙击模式来停止时间不断攻击敌人，这期间还能够更换操作角色来不断进行连击。通过使用素材来合成武器可以让武器附加各种效果来对角色进行强化。除此之外，玩家还可以提升对应同伴的羁绊值，提升羁绊值之后就能够触发与该角色有关的支线任务，同时会影响到一部分剧情的演出。在游戏里玩家可以在城镇的公会接取适合队伍等级的任务，然后到野外的迷宫里去完成任务，这类迷宫是会随机生成的，每次进出时迷宫的构造都会产生变化。通过完成公会任务可以获得金钱、Grade 和公会点数等等。官方在 2011 年 6 月 30 日发售了本作重制版《圣洁传说 R》，平台为 PSV，加入了两个新角色孔威与裘裘，新增加过场动画、全语音等要素，战斗时的人数增加为 4 人。


□《圣洁传说》的官方漫画，由海童博行执笔，共 3 卷。由于角色性格和原作相差太大，在当年引起了不小的话题。


▶3D 多线式战斗的空中战是本作的乐趣所在。


▶秘奥义 Cut in 的演出方式别具一格。

TIPS

队伍角色之一里卡尔德在叫其他人的名字时都是直呼对方姓氏，在重制版《圣洁传说 R》里把这一设定给改了。

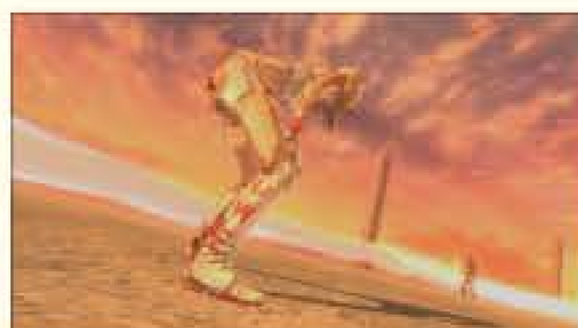
英雄不再

Wii	NO MORE HEROES	UCG评分：22
	攻略194期，研究195期、280期	日版 12月6日
	MMV 动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是钟情于杀手主题的个性制作人须田刚一的代表作，有着独特的风格化印记，例如主角在马桶上存档的重口味设计，就是制作人入厕时产生的灵感。主角特拉维斯是一位酷爱ACG文化和摔角运动的御宅族，也是杀手界的新星，挑战杀手榜前10位，成为No.1杀手是他的人生目标。本作的画面表现并不算突出，但人设非常出彩，杀手们的造型十分酷炫。流程采用的是伪沙箱风格，除了一些迷你游戏和收集要素，大部分情况下还是纯粹的清版过关ACT，战斗系统的风格比较另类，但手感和爽快度都很到位。本作最初是为Wii量身打造，无论是给光剑充电，还是各种摔角风格的终极技，都需要体感操作，时间久了会有些累。2010年推出的PS3和X360版《英雄不再 英雄们的乐园》画面有所提升，体感操作则改为更加便利的传统操作。需要指出的是，这一版本的内容十分"河蟹"，敌人和BOSS均不会被切断，出血量也控制到了最低，让原本要呈现的B级片风格大打折扣。而美版才是真正意义上的加强版，除了暴力表现不做删减，还追加了一些新的分支任务以及5个二代中的BOSS，新增的得分挑战模式类似于BOSS RUSH，成绩可上传进行全球玩家排名。2011年推出的PS3日语版本《英雄不再 危险地带》，内容则与美版加强版完全相同，只是增加了PS MOVE体感操作的选择，并修正了之前版本读盘较慢的问题，是能带给玩家最佳体验的版本。


□这是用卡BUG的方法将BOSS屈死，刚好能打出400连击。


▲与女杀手们的几场殊死决战，是游戏中最精彩的部分。

TIPS

如果一周目就取得无限电力的最强剑，打高难度时会轻松很多，但这样会损失不少乐趣。因为挑战高难度十分强调瞬间闪避的时机和方向，成功的话会进入短暂的加速状态，这是系统的精髓所在！

勇者别嚣张

PSP	勇者のくせになまいきだ。	UCG评分：23
	-	日版 12月6日
	SCEJ 策略	无对应周边


□已玩过 □已完美

一般的RPG里玩家都是扮演勇者，去打倒企图征服世界的魔王，而本作则反其道而行，玩家扮演的是破坏神，需要协助魔王打倒勇者以征服世界。除了主题新颖外，本作的玩法也非常具有特色。游戏在一个巨大的地下迷宫进行，迷宫一开始是什么都没有的，而魔王本身也没有战斗力，建造迷宫和生产魔物都要由身为破坏神的玩家来一手完成。游戏的目的只有一个，就是要保护魔王不被勇者带走。在游戏中只要敲开迷宫里那些含有养分或魔分的土壤，魔物就能诞生，而土壤的养分或魔分的浓度决定了魔物的强度。当魔物诞生后，玩家还要通过控制环境来让魔物实现进化与增殖，迷宫内各种魔物都有各自的食物链关系，只要保证食物链的平衡，魔物军团就会日渐壮大，相反如果食物链的某一环节出现了问题，魔物就会因为缺少食物而相继饿死，由此导致的连锁反应还可能将自己辛辛苦苦建立的魔物军团毁于一旦。游戏有故事、训练、对战和图鉴四个模式。其中故事模式为主要内容，需要循序渐进完成8个关卡，完成后还可以挑战难度更高的里关卡；训练模式多以教学关卡居多，并且还有完成指定课题的挑战关卡；对战模式中玩家可以编辑自己的勇者，让自己的勇者去挑战别的玩家的迷宫，又或用自己的迷宫挑战别的玩家的勇者；图鉴模式则可以查看魔物以及勇者的资料。



▲连宣传图也是点阵风格。


□游戏的画面为点阵风格。



▲游戏中魔物的食物连锁图。

TIPS

本作有许多关卡名称以及台词的梗都是来自同领域或其他领域的著名作品，比如故事模式第三关标题"等待我的只有战斗吗（北斗神拳）"、训练关卡06"恶魔的召唤（游戏王）"、挑战关卡09"皮诺之旅（基诺之旅）"，寻找这些也是本作的乐趣之一。

2007

2008

1

1月6日 比尔·盖茨在消费电子展的基调演讲中正式宣布退休，并播放了一段邀请希拉里、奥巴马、戈尔、斯皮尔伯格等各界名流的恶搞小影像。微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫宣布X360出货量已达1770万台。

1月20日 Wii在日本国内的总销量突破500万台，2007年末最后5个星期Wii在日本销售了77万台。

1月24日 Take-Two公布年度巨作《横行霸道IV》的发售日为4月29日。

1月30日 Tecmo召开冬季发布会，公布了多款将于夏季发售的大作，《零》最新作确定将登陆Wii。

2

2月9日 “游戏奥斯卡”AIAS颁奖礼召开，《COD4 现代战争》成为众望所归的“2007年度最佳游戏”。

2月18日 2008游戏开发者大会在旧金山举办，微软互动娱乐副总裁John Schappert发表基调演讲，宣布X360在年末商战期间诞生了7款百万大作。《战争机器2》在其基调演讲中首次公布，《横行霸道IV》X360独占资料片将于秋季发售。

2月19日 由于HD-DVD在年末商战期间被蓝光逼入绝境，华纳、环球等电影公司相继倒戈，HD-DVD阵营被迫归降。东芝召开新闻发布会正式宣布退出光碟格式大战，蓝光从此成为次世代光碟格式的惟一标准。


▲Tecmo社长安田善巳的辞职，促使了Koei和Tecmo的合并。

2月22日 NBGI宣布《宵星传说》为X360独占。

2月24日 EA宣布计划以20亿美元收购Take-Two，但Take-Two表示EA开价太低，并动员其股东拒绝EA的收购提议。2008年业界最轰动的收购拉锯战由此展开。

2月26日 德国娱乐软件协会BIU宣布从2009年开始莱比锡游戏展Games Convention将搬到科隆，更名为GamesCom。

3

3月4日 《古墓丽影》发行商Eidos宣布由于上半财年巨额亏损8140万英镑，决定裁员200人，并取消14款游戏开发计划。

3月4日 角色扮演游戏之父、《龙与地下城》创造者加里·吉盖克斯逝世，享年69岁。

3月6日 苹果宣布进军游戏产业，在iPhone上大力推广游戏功能，EA、世嘉等顶尖发行商宣布加盟。

3月13日 索尼电影旗下的索尼网络娱乐公司（SOE）转移至SCE名下，由平井一夫管辖。今后SOE的所有网络游戏都将推出PS3版。

3月20日 育碧与汤姆·克兰西本人达成协议，获得其名下的所有知识产权，相当于一次性买断了汤姆·克兰西的作品授权。据称育碧为此支付了1.5亿欧元。

3月31日 Capcom宣布其已经收购了“《天诛》系列”的开发商K2公司。

4

4月1日 Capcom宣布《怪物猎人 携带版2nd G》发售不到一个星期，销量即突破百万，创造了PSP游戏的最快销售记录。

4月2日 国际消费电子协会宣布PS之父久多良木健将会被载入其名人堂行列。

4月16日 EA宣布“《模拟人生》系列”累计销量突破一亿套大关，该系列成为《超级马里奥兄弟》、《精灵宝可梦》之后的全球第三个亿级游戏系列。

4月21日 Capcom宣布《怪物猎人 携带版2nd G》累计销量突破200万套，成为上半年日本最畅销的游戏。

4月24日 微软宣布X360累计销量超过1900万台，微软游戏部门再次实现盈利。

4月25日 英国Codemasters公司宣布收购世嘉赛车游戏工作室。

4月29日 《横行霸道IV》上市，以首日3.1亿美元、首周5亿美元的销售额成为娱乐产业历史上最成功的作品。

5

5月1日 Activision宣布将不会参加2008年的E3展，并退出美国游戏业协会ESA。NCsoft、Foundation9等公司也在同日宣布拒绝出席E3。

5月7日 id Software宣布采用其第五代游戏引擎的《毁灭战士4》已经在开发中。

5月9日 索尼宣布“《GT赛车》系列”累计销量已超过5000万套。

5月13日 Konami大张旗鼓地召开了《潜龙谍影4》制作完成发布会，公开了与多家公司的交叉宣传。

5月15日 三上真司等原Capcom四叶草工作室核心人员成立的Platinum Games一口气公布了《猎天使魔女》、《疯狂世界》和《无限航路》，将由世嘉代理发行。

5月16日 索尼宣布《龙骑士传说》制作人吉田修平将会接替菲尔·哈里森，担任SCE全球工作室总裁。

5月16日 《星球大战》发行商 LucasArts 宣布退出美国游戏业协会 ESA。

5月19日 EA 宣布收购 Take-Two 的最终期限将会推迟到 6 月 16 日。

6

6月3日 板垣伴信在《忍者龙剑传 Ⅱ》发售当天宣布辞职，并因报酬原因而起诉 Tecmo，当日 Tecmo 股价暴跌 10.16%。

6月4日 Activision 宣布《COD4 现代战争》的销量已经超过 1000 万套。

6月5日 Take-Two 宣布截至 5 月 31 日，《横行霸道Ⅳ》的全球出货量已经突破 1100 万套，实际销量 850 万套。

6月中旬 野村哲也透露，他负责的《最终幻想 Versus ⅩⅢ》目前暂缓开发，团队成员正帮助《最终幻想ⅩⅢ》加快开发进度。

7

7月8日 日本 Media Create 发布的统计报告显示，上半年日本游戏市场规模大幅萎缩 12.2%！

7月10日 全球最大的第三方游戏发行商 Activision Blizzard 正式成立。

7月13日 微软正式宣布 20GB 版 X360 从 349 美元降价到 299 美元，售价 349 美元的 60GB 版 X360 将于 8 月初发售。

7月14日 微软召开 E3 展前发布会，宣布了《最终幻想 XIII》欧美版将会跨平台发售的震撼消息。同时在会中也详细介绍了将于今年秋季开始进行的固件大更新，结合任天堂的 Mii 与 Home 的“替身”系统正式公开。

7月15日 任天堂召开 E3 展前发布会，公布了《动物之森 城市人》、《Wii Sports 运动胜地》、《Wii Music》等大作。

7月15日 索尼召开 E3 展前发布会，公布了《战神 III》的首个预告片，并宣布将于 9 月份推出 80GB 版 PS3，售价与原 40GB 版相同，而 40GB 版届时将推出市场。

7月29日 任天堂宣布联合 54 家日本软件商状告 5 家在日本销售 NDS R4 烧录卡的公司。

8

8月2日 SE 召开“DKΣ3713”个展，宣布将于 PSP 上推出《最终幻想 Agito ⅩⅢ》和《寄生前夜 第三次生日》，此前曾有传闻称为了补偿《最终幻想ⅩⅢ》的跨平台，SE 将全力支持 PSP。另外 SE 表示 PS3 的《最终幻想ⅩⅢ》试玩版将于 2009 年 3 月随蓝光版《最终幻想Ⅶ再临之子 完全版》附送。

8月18日 索尼宣布今后在 PS3 上推出的音乐游戏，其乐器式控制器将会互相兼容，微软也于翌日发表了类似声明。

8月18日 EA 向 Take-Two 提出的最后收购期限到期，持续了半年的并购案以 EA 的暂时失败告终。但双方将开始进行私底下的合并可能性探讨。

8月20日 Tecmo 宣布其董事会已经接受了社长安田善巳的辞职信，从 9 月 1 日开始，董事会长柿原康晴将会成为 Tecmo 的新社长。

8月21日 SCEE 在莱比锡游戏展中正式公开 PSP-3000。随后 SCEA 确认其将于 10 月 14 日开始在北美上市。此外 160GB 版 PS3 也确定将从 10 月份开始上市。

8月29日 Square Enix 向 Tecmo 提出“友好收购”声明，希望以高出 Tecmo 当前市值 30% 的价格将其收购为子公司。当日 SE 与 Tecmo 股价均大幅上涨。

9

9月2日 SCEJ 于日本召开“PSP 年末战略发表会”，宣布日版 PSP-3000 将于 10 月 16 日上市，同时会推出附赠 4GB 记忆棒的超值套装。

9月4日 美国微软正式确定美版 X360 即日起全线降价 50 美元。

9月4日 Tecmo 发表声明拒绝 SE 的收购提案，并紧接着发表声明宣布其将与 Koei 对等合并，两家公司目前已经在共同制定合并细节。这是继 SEGA/Sammy/Namco 合并三角恋之后，日本游戏业界的又一出并购泡沫剧。

9月9日 微软宣布将会解散《帝国时代》的开发商 Ensemble 工作室，在《光环战争》开发完毕后，该工作室将彻底消失。

9月15日 持续了半年的EA/T2并购案正式告吹，次日 Take-Two 股价狂跌 28%！

10

10月1日 Square Enix 宣布 NDS 国民级大作《勇者斗恶龙Ⅸ》将于 2009 年 3 月发售。

10月2日 任天堂召开秋季战略发布会，正式公开了增加两个摄像头、取消 GBA 卡带插槽的 NDSi，确认其将于 11 月 1 日发售，定价为 18900 日元。

10月9日 索尼在 TGS 的新闻发布会中宣布售价 39980 日元的 80GB 版 PS3 将于 10 月 30 日在日本推出。

10月13日 RPG 之父理查德·加里奥特斥资 3000 万美元搭乘俄罗斯的航天飞机升入太空。

11

11月12日 微软宣布《战争机器 2》首周末销量突破 200 万套。

11月18日 Koei 与 Tecmo 召开经营统合说明会，宣布将于 2009 年 4 月 1 日成立 Koei Tecmo Holdings，公司总资产为 901 亿日元。

12

12月1日 媒体大亨雷石东宣布以 10 万美元贱价甩卖其 Midway 全部股份，这家老牌游戏公司面临破产境地。

12月10日 Square Enix 召开新闻发布会，宣布《勇者斗恶龙Ⅸ》将于 2009 年 3 月 28 日发售，对应 Wii 的《勇者斗恶龙Ⅹ》正在开发中！

12月17日 Take-Two 宣布《横行霸道Ⅳ》为他们创造了 7.1 亿美元的销售收入。然而由于第四财季收入低于预期，因此其股价单日暴跌 18.27%。

12月19日 EA 宣布将原定 600 人的裁员数量增加到 1000 人，关闭 9 个工作室和发行公司。



▲《勇者斗恶龙Ⅹ》没有达到过去这个系列在日本那种如日中天的影响力。

超级大战争 毁灭之日

NDS	Advance Wars: Days of Ruin	UCG评分：-
-	美版	1月21日
Nintendo	策略	无对应周边

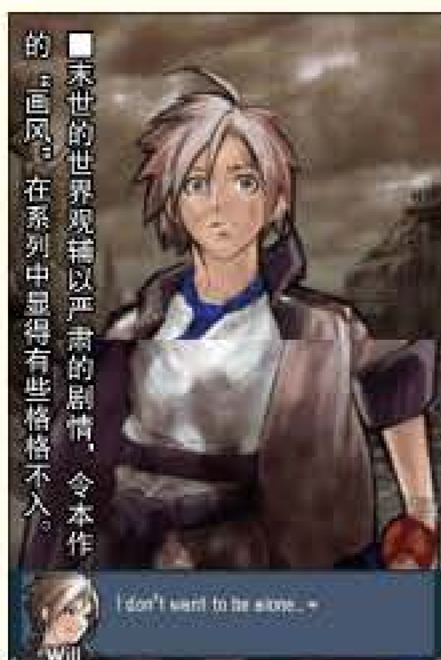


□已玩过 □已完美

作为登陆NDS平台的第二款《大战争》系列”作品，《毁灭之日》一改系列明亮清新的画面风格和轻松诙谐的剧情基调，以末世的背景设定展现了一个与以往截然不同的沉重故事。陨石的撞击让地球变成了一颗死星，天空被尘埃遮盖，劫后余生的人类在崩坏的大地上努力求生，一些人则暴露出人性的丑陋本质，武器、食品、物资等生存必需品成为了竞相争夺的对象。主角作为士官候补生的一员，在走出学校的废墟后加入了一支独立部队，战争的残酷也在他面前逐渐呈现。游戏的基本玩法依旧是控制部队占据地图上的建筑，确保资金来源后通过生产扩充战力，从而战胜敌人。地形加成、兵器的特性、兵种间的克制等要素都保留了下来。本作取消了前作引入的双人指挥系统，而是加入了指挥范围的新概念，在指挥官搭乘兵器附近的单位能够获得攻击力、防御力方面的加成。此外，在指挥范围内击破敌方单位可以积蓄指挥槽，蓄满后即可发动指挥官独有的特技。兵种方面除了对旧有兵器进行调整外，还新增了照明炮、摩托兵等全新单位。游戏分为故事模式和自由模式，玩家还可以自制地图与同伴分享，地图支持1～4人游玩，体验团队作战的乐趣。

TIPS

本作对应多国语言，原本就内置了日文字幕，但是日版的发售最终被取消。直到2013年，游戏才作为该年度任天堂俱乐部的白金会员特典，以3DS下载游戏的形式供日本玩家体验。



■末世的世界观辅以严肃的剧情，令本作的“画风”在系列中显得有些格格不入。



▶系列的核心系统很好地传承下来，丰富的兵器和超高的战略性依旧是魅力所在。



鬼泣4

多机种	Devil May Cry 4	UCG评分：27
攻略198期，研究200期	日版	1月31日
Capcom	动作	对应机种：PS3/X360



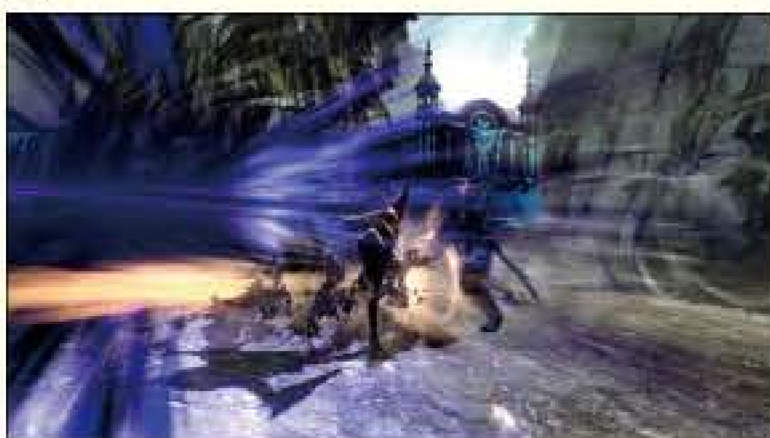
□已玩过 □已完美

本作是《鬼泣》系列”的第四作，主角不仅有玩家们熟悉的恶魔猎人但丁，而且还有拥有“恶魔右腕”的白发青年尼禄。故事的舞台是城塞都市弗杜那，这里信仰着曾经为人类挺身而出对抗魔界大军的斯巴达，并成立了一支“魔剑教团”，专门研究开发对恶魔武器。年轻的尼禄是一名孤儿，自幼便在“教团骑士”团长克雷多和他的妹妹姬莉叶的照顾下长大，也成为了教团的一员。但在某次“魔剑祭”举行途中，斯巴达之子但丁从天而降展开了无情地屠杀，尽管尼禄使用自己的“恶魔右腕”击退了但丁，但他也隐约察觉到了这一切的背后似乎隐藏着什么阴谋。在克雷多的命令下，尼禄展开了对但丁的搜索。在与但丁的不断接触中，尼禄逐渐了解到隐藏在“魔剑教团”背后的阴谋与自己身分的真相。作为新主角，尼禄的“恶魔右腕”在游戏中发挥到了至关重要的作用，他可以将远处的敌人抓到面前以便配合武器攻击，除了右腕外，尼禄还可以使用名为“绯红皇后”的大剑和名为“湛蓝玫瑰”的手枪，枪剑组合在融入了“恶魔右腕”之后使得战斗的爽快程度更上新高。随着流程的推进，尼禄还将拥有魔人化的能力并可使用维吉尔的武器阎魔刀。但丁也作为可操作角色登场，制作组为他设计了不少新颖别致的武器，并追加了一个专属风格“Dark Slayer”，可以使用阎魔刀。此外前几作中的人气角色翠丝和蕾蒂也有一定的戏份，对新老玩家们来说都可以获得相当不错的游戏体验。



◀游戏开篇尼禄怒揍但丁大叔的脸的场面让玩家们大呼过瘾。

▶特别版中，玩家可以使用维吉尔，他在魔人化之后会施展出恐怖的突刺移动攻击，无论是连击数还是伤害值都相当可观。





▶性感十足的翠丝姐姐在剧情中有着令人吃惊的展开。

TIPS

2015年6月18日，本作针对PS4和XOne平台推出了特别版，该版本中，玩家不但可以使用翠丝和蕾蒂，甚至可以使用维吉尔。但遗憾的是，维吉尔与尼禄之间并没有剧情上的互动。

任天堂全明星大乱斗X

Wii	大乱斗スマッシュブラザ-ズX	UCG评分：28
	特快 198期，研究 199期	日版 1月31日
	Nintendo 动作	无对应周边



“《任天堂全明星大乱斗》系列”第三作，延续了“通过简单的操作，将对手打飞出场外从而得分”的基本游戏规则。在本作中首次引入了第三方游戏厂商的人气角色——Konami的索利德·斯内克和SEGA的索尼克。此外，任天堂第一方也有瓦里奥、梅塔奈特、迪迪迪大王、卡通林克，以及皮克敏和宝可梦训练家等新参战角色登场。

《任天堂全明星大乱斗X》支持Wii的双节棍遥控器操作，还可以选择NGC手柄或Wii的经典手柄进行游戏。系统方面，本作实装了自从初代就已经构思好的“Smash Ball”系统，场上选手通过攻击出现的光球，可以获得“最后的王牌”，也就是将其他角色一击打飞的超必杀技，从而逆转比赛的局势。在基本动作方面，追加了飞行角色专用的滑空操作、一般角色的头顶踩踏，以及降低了部分操作门槛。总共41种的对战场地之中，除了10种前作的复刻版之外均为全新制作。在游戏模式方面，单人游戏的冒险模式“亚空的使者”为玩家们带来了呼声极高的剧情要素，由野岛一成创作剧本大纲，以游戏中插入CG过场动画的方式描写了大乱斗角色们追逐侵略世界的亚空军，并突入亚空间与之斗争的故事。


■积累一定伤害之后将对手打飞出去，是该系列独有的爽快感。


◀本作的宝可梦训练家可以切换御三家战斗。

TIPS

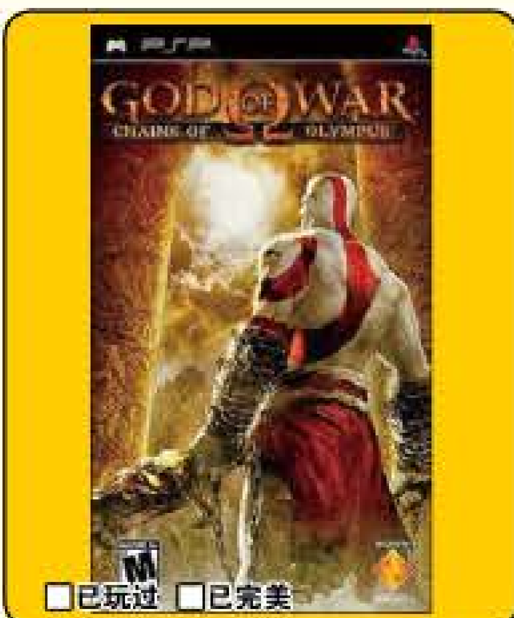
包括原曲和改编曲在内，《任天堂全明星大乱斗X》游戏中收录了共计258首乐曲。为了制作这些乐曲，包括任天堂社内外多达38名作曲家参与了游戏配乐改编。

由于规模庞大，为了收录大量的3D建模、音乐和CG动画，本作在Wii游戏中首次采用了双层光盘，但是也因此而出现了数据读取错误的售后问题。


◀索尼克作为第三方厂商的人气角色初次参战。

战神 奥林匹斯之链

PSP	God of War :Chains of Olympus	UCG评分：28
	攻略 199期	美版 3月4日
	SCE 动作	无对应周边



本作是SCE旗下知名动作游戏系列——《战神》系列”在PSP平台上推出的首款作品，游戏的画面水准在发售时属于掌机平台的佼佼者，角色与场景的细致程度不亚于PS2版。本作的故事发生在1代之前，是系列的第1部外传作品，讲述了奎托斯尚未开始反抗众神时的故事。在游戏的过程中，玩家能够扮演奎托斯慢慢发现其被众神操控、利用的真相，仔细体味奎托斯自我意识觉醒的复杂过程。游戏中有数个地点等待着玩家进行探索，能够在神话中才会出现的古希腊战场上体验史诗般的战斗。虽然游戏初登掌机平台，但依然承袭了系列经典、成熟的系统架构，奎托斯能够使用的武器有混沌之刃与宙斯拳套两种，每把武器都拥有自己的特性以及符合其特性的丰富招式。而除了武器外，奎托斯还能使用多种神力、魔法，帮助其战斗或解开谜题。虽然是一款掌机平台作品，但游戏中依然有着数场精彩纷呈的BOSS战，并且同样保留了极具震撼力的QTE演出。除了单人流程外，游戏中还提供了拥有额外奖励的挑战模式，以满足核心玩家的需求。此外，通关后才会开启的“GOD”难度也让玩家拥有重复挑战本作的动力。虽然本作的中文版并未同步发售，但还是在同年的年中与玩家们见面了，国内玩家可以不用考虑语言问题畅快游玩。


■游戏中与独眼巨人的战斗令人印象深刻。


▲混沌之刃依旧是奎爷的主力武器。

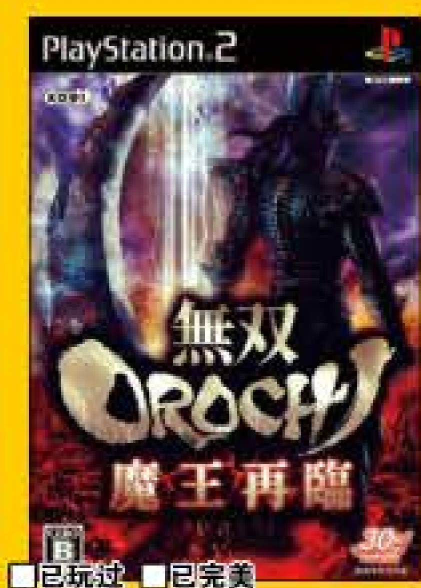

▲《战神 奥林匹斯之链》同捆套装中的限定版PSP。

TIPS

在IGN对2008年的游戏评选中，《战神 奥林匹斯之链》获得了“最佳PSP游戏”、“最佳图形技术”以及“最佳配乐”三个奖项。此外，本作还获得了由IGN用户评选出的“读者选择奖”。

无双大蛇 魔王再临

PS2	无双OROCHI 魔王再临		UCG评分：24
	攻略 201期，研究 202期	日版	4月3日
	Koei	动作	无对应周边

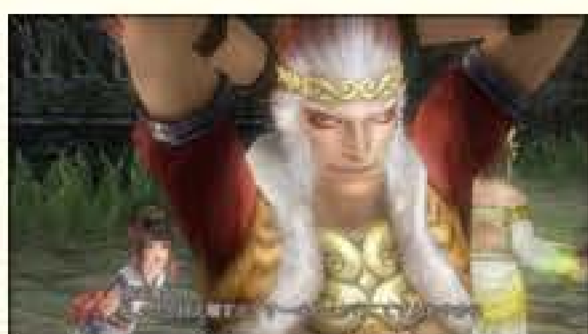


□已玩过 □已完美

本作的故事发生在前作三国和战国双方成功击败远吕智之后的一个月，妖僧平清盛因为憧憬远吕智的巨大力量，所以开始进行对远吕智的复活计划。在得知平清盛召集远吕智旧部并展开行动的消息后，名为太公望的角色出现，引导各位武将展开了与远吕智势力的全新战斗。作为系列的第二部作品，本作中加入了太公望、平清盛、源义经、卑弥呼等全新角色，而为了凸显时空大乱斗的气质，本作甚至还引入了我国最著名的神话人物——孙悟空作为可操作角色出现，而被平清盛复活的远吕智也变为更强大的真·远吕智登场。算上《战国无双2 猛将传》中几位新角色的加入，以及《真·三国无双2》中伏羲和女娲的回归，本作的角色阵容达到了夸张的92人！另外，在角色阵容更加丰富的前提下，游戏也将远吕智军作为全新势力加入到游戏中，加上魏、蜀、吴和战国形成五方势力。虽然名义上本作并不是《无双大蛇》的正统续作，不过系统上的改变却非常丰富。游戏中每位角色的熟练度最大值从10增加为50，增加十多种武器炼成的全新要素，还新增特殊小队组合的合体技能以及添加角色造型，修改武器属性的C攻击。剧情模式、对战模式、生存模式三个全新模式的加入，更是让游戏的玩法变得更为丰富。其中值得一提的是作为"无双"这块招牌的起点，光荣的《三国无双》其实就是一款刀剑格斗游戏，本次在《无双大蛇 魔王再临》加入对战模式也算得上是寻本溯源了。



■剧情依旧以战国加三国武将为中心，在神话故事的背景下进行展开。


▲孙悟空在游戏中的造型和我国传统认识中的美猴王还是有着不小的区别。

TIPS

因为本作的欧版和美版发售时间晚于日版，所以正好赶上了之后X360主机上面高清版的发售，也就出现了本作在欧美地区PS2版本和X360版本同一天发售的有趣景象。


▶再次登场的女娲外观得到了重制。

战场的女武神

PS3	战场のヴァルキュリア		UCG评分：26
	特快 203期，研究 204期	日版	4月24日
	SEGA	策略角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是为PS3平台量身打造的战棋游戏佳作，其主创人员来自《樱大战》、《永恒的阿卡迪亚》等世嘉名作开发团队，在很多方面都突破了"走格子"游戏的传统和局限，其展现出的创新勇气为类型游戏的创意发展提供了优秀范本。除了美不胜收的水彩画面、崎元仁大师的配乐，本作的剧情也十分感人，残酷的战争中孕育出的坚强信念与美丽爱情让不少人为之动容。本作最值得称道的当然是新意十足的系统，战斗采用动态移动、静态瞄准的半即时回合制，作战单位可以在复杂的环境中自由移动，虽说有移动力限制，但一个回合内同一作战单位可以连续行动，不同兵种的特性，加上迎击、反击等丰富的细节，让攻守双方得到微妙的平衡，同时也不乏策略性。本作的成长要素十分另类，升级针对的是整个兵种而非个人，队员之间的差异则以被称之为"潜能"的特技和性格来区分，性格中甚至有负面效果，但这也恰巧展现了50位第7小队成员的不同面貌。游戏强调"闪电战"的战术理念，评价系统的惟一标准是过关的回合数，这些大胆前卫的设计需要玩家去习惯和适应。游戏单一周目流程就超过25小时，全要素收集一般在40小时以上，但由于胜利条件相对单一，让游戏的难度控制在中后期有些失衡。好在游戏内容通过DLC数次更新，追加了以其他队员为主角的EX章节，甚至可以使用敌方女武神，游戏的挑战性和耐玩度均有不小的提升。




■动作射击的外表，战棋游戏的心脏，一种奇妙的化学反应。

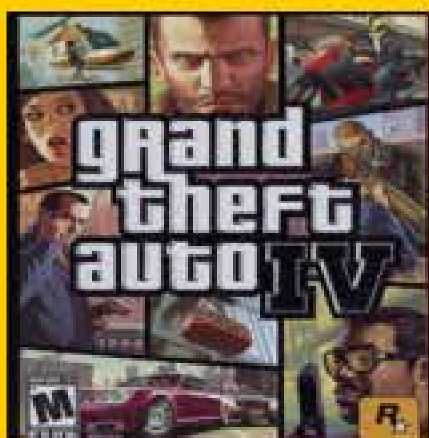

▲第7小队有超过半数的女性队员，形成了战场上靓丽的风景线。

TIPS

对于当年错过本作的玩家来说，现在有更好的体验机会。本作于2016年春节期间推出了PS4平台的高清重制版，画面提升，追加奖杯，并包含全部DLC。最重要的是有官方中文版。

横行霸道Ⅳ

多机种	Grand Theft Auto Ⅳ	UCG评分：30
	攻略203期，研究204期	美版 4月29日
	Rockstar 动作冒险	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

当年《横行霸道Ⅲ》横空出世并在游戏界轰动一时，高度还原纽约的自由城给玩家留下了深刻的印象。多年后推出的《横行霸道Ⅳ》把还原度提升到一个全新的高度，玩家不光能在游戏中看到众多存在于现实世界中的纽约地标性建筑，还能自由地在其中进行探索。经过机能的进化，本作的各个方面都比前作改善了不少。改进后的物理系统让本作的动作反馈变得更加的真实：敌人被击中不同的部位会有不同的反应、遭遇车祸后司机受到伤害甚至飞出车外。枪械的打击感也比前几作好了不少，越肩视角的加入让本作的战斗变得更加刺激爽快。本作还有着种类繁多的载具，不同类型的载具有着截然不同的驾驶手感。本作不光还原了纽约的地貌，还赋予了自由城生命。城市中的每一个NPC都有着自己的行动轨迹，他们也会对玩家的行动作出对应的反应。本作还继承了系列的高自由度，除了自由的玩法外，城市中还有着数量众多的收集、支线以及秘密等待着玩家发现。除此之外，游戏的剧情也相当出彩。玩家扮演的Niko一心来到自由城为的是摆脱过去的生活，却落得一个既没有重获新生，也没有摆脱过去的结局。本作无论是人物冲突还是剧情深度都远超系列前作，玩家甚至需要在游戏中作出艰难的抉择，这些抉择不光会影响结局，还会影响到游戏中重要角色的命运。



◀本作的射击部分改成了越肩视角，临场感大大提升。



▲出色的物理系统让本作变得更加真实。



■ Niko

TIPS

在任务“Final Interview”中，Niko被腐败警官Francis McReary命令去杀死一名名为Tom Goldberg的律师。这个律师的其中一句对白“Guns don't kill people, video games do!”（枪并不会杀人，杀人的是电子游戏！）正是现实中以指控暴力游戏而闻名的律师Jack Thompson所说过的一句话，不得不说R星还是有仇必报的。

无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇

NDS	無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ	UCG评分：21
	攻略205期	日版 5月29日
	NBGI 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

“《机战》系列”的衍生作品，由曾经为PS2开发过《Namco×Capcom梦幻大决战》的Monolithsoft负责打造。剧情以名为“无限边境”的异世界为舞台，机械工学发达的科技世界、剑与魔法的幻想世界、妖怪魔鬼居住的东洋世界等不同世界通过“交错之门”联系于此。由于世界各地都出现了谜之结晶的奇怪现象，身为赏金猎人的主人公哈肯为此展开调查，也在途中邂逅了包括楠舞神夜在内的各式各样的同伴。战斗小队由前排的4名角色构成，各角色会随着等级的提升习得越来越多的招式，玩家可以预先对其出招顺序进行编排，然后根据按键的时机来手动控制招式的衔接，概念有些类似格斗游戏的连续技，不过更为简单易上手。除了不断连击让敌人保持滞空外，在招式的特定时机取消出招可以获得额外的必杀槽奖励，必杀槽蓄满后则能发动强力的必杀攻击，华丽的特写画面也是福利满满。后排的同伴可以发动援护攻击，此外《机战》的“精神”系统也得到保留，利用精神指令强化我方、弱化敌人是BOSS战的常用手段。由于敌人皮糙肉厚，攻击威力蛮不讲理，后期很容易被对方的连续攻击秒杀，BOSS战取胜也往往是建立在嗑药磨血的基础上，长时间的重复战斗容易让人产生疲倦感，算是美中不足。



■续作《无限的边境EXCEED》在游戏性有了提高。



▶简单爽快的战斗系统非常容易上手，招式的衔接也颇具研究性。



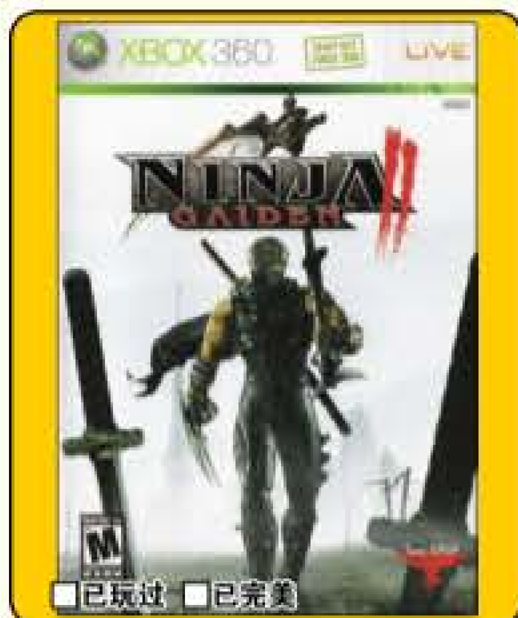
▶来自《异度传说》系列的大人气角色KOS-MOS也在本作中参战。

TIPS

续作《无限的边境EXCEED》于2010年2月25日发售，不过还是初代的男女主人公更具人气，他俩不但在3DS游戏《跨界计划》中登场，哈肯更是和他的机体一同“杀回”了《机战OG》的最新作《月之住民》。

忍者龙剑传 II

X360 | Ninja Gaiden II | UCG评分：26
攻略 205期 研究 206期 | 中文版 | 6月3日
Microsoft | 动作 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

平台的升级让《忍龙 II》的画面较之前作有了明显的提升，而在玩家关心的暴力表现方面也没有让人失望，不单有足量的血浆，也尽显暴力美学，断肢分尸不在话下，高速终结技更是残忍而又华丽。主角隼龙可使用的武器增加到了 8 种，性能差异明显，招式设计上很花心思，用不同武器时终结技动作也完全不同。本作的整个流程非常纯粹，游戏中没有地图，没有解谜要素，只有蜂涌而至的杂兵和一个又一个凶悍的 BOSS。玩家要做的就是一路砍杀，俨然就是一款纯正复古的清版过关游戏，但其实这也正是动作游戏玩家最大的兴奋点。游戏流程的章节数量不多，仅 14 关，但流程的总长度毫不含糊，以普通级的"中忍"难度完成一周目，通常需要 15 小时左右。而本作难度相较前作毫不逊色，一般玩家通关需不断接关，尝试上百次；丧心病狂的"超忍"难度更是只适合达人玩家的挑战项目。本作的回放功能在动作游戏中算是比较罕见的，而且回放存档文件比较小，方便玩家录像或高手之间的交流。本作包含中文字幕，翻译质量还不错，只可惜游戏的剧情相对薄弱，关注的价值不高。另外，由于技术等原因，本作在战斗过程中的拖慢现象比较频繁，对体验的流程度有一些负面影响，这一点不得不说是种遗憾。由于板垣伴信在《忍龙 II》发售当天宣布辞职，令系列进入"后板垣时代"，因此本作在动作游戏爱好者的心目中有着独特的地位。


■封面新武器"暗月镰刀"华丽又实用，在本作中可谓大放异彩。


▲超快的战斗节奏和敌人较强的攻击意识，玩起来让人手心冒汗。



TIPS

你知道吗？在核心玩家中评价稀烂的加强版《忍者龙剑传 Σ2》，其全球媒体平均评分反而高于原作，销量也达到了 85 万，仅比《忍龙 II》低了 16 万套。但这已是"后板垣时代"《忍龙》作品的最好成绩。

潜龙谍影4 爱国者之枪

PS3 | Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | UCG评分：30
攻略 206期 | 美版 | 6月12日
Konami | 动作冒险 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

《潜龙谍影 4 爱国者之枪》可以称得上是促进 PS3 初期装机量的重磅之作，作为当时系列在各种意义上的"完结之作"，游戏的故事重新聚焦到初代的主角索立德·斯内克的身上，讲述了这位基因复制战士的最后一战。游戏的故事十分精彩，其中还有诸如重返影子摩西岛这样的致敬桥段，而最让人安慰的是，它将当时系列中几乎所有的悬念都悉数解开，而且系列中各名核心角色都从正面或者侧面有所提及，使得整个"《潜龙谍影》系列"的故事自圆其说，划上一个完美的结局。为了将如此宏大的史诗终章呈现，游戏中收录利用了长达 9 小时的过场剧情，这在游戏史上可以说是前无古人的，而小岛秀夫也借本作过了好一把导演瘾。除了优秀的剧情外，游戏本身也是集系列大成之作，为了迎合当时动作射击游戏导致玩家需求的变化，游戏引入了越肩视角，并且在潜行部分追加了半蹲的移动方式，同时还加入了名为章鱼迷彩的系统，使得游戏的潜入部分更加有深度。为了和剧情设定相符合，新增了武器商人德瑞宾，在其中购买以及改装武器也使得游戏内容更加丰富。在游戏发售后 4 年的 2012 年 8 月 6 日，官方还为游戏追加了当时开始流行的奖杯系统，这不仅让游戏重新焕发了光彩，而且让老玩家有了重温本作的理由。


■美女与野兽部队



■雷电在本作中的真汉子出演一改 2 代的奶油形象。


▲深情一吻。

TIPS

在剧情中，由于山猫对 BIG BOSS 有着超越常理的崇拜之情，如果在最终与山猫的决战中使用 CQC 的话，那么山猫将会在索立德·斯内科的脸上亲上一口，同时还会解锁相关的奖杯，不得不说官方真的很会玩。

超级机器人大战A 携带版

PSP	スーパーロボット大战A PORTABLE	UCG评分：24
攻略 206期	日版	6月19日
NBGI	策略角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是2001年在GBA上发售的《超级机器人大战A》的重制版，除了根据PSP的机能加强了画面和声音效果外，系统方面也迎合当时的主流《机战》作品，加入了许多新的元素以及重新调整了游戏的平衡性。游戏的音画相比GBA版有了质的飞跃，其中战斗动画除了部分沿用自《机战OGS》和《机战MX》的外，大部分都在原有动画的基础上进行了重新制作，动作更为流程和细腻。声音部分最大的变化就是加入了战斗语音，配音采用的是当时各参战作品的最新声优阵容。系统方面加入连续目标补正和乱数保存两个新要素，其中连续目标补正是指一回合内连续攻击一个单位时，该单位每回避掉一次攻击，攻击的一方命中率就会上升15%，直到回合结束或者单位被击中命中率才会复位，由于本作命中率普遍偏低，只有活用这个系统才能顺利攻关，但同样敌人也可以利用这个系统，因此把个别机体改满的"一骑当千"打法变得困难。乱数保存系统指的是受几率影响的行动都由乱数来决定，而不是像以前那样随机决定，乱数只会在单位行动过后才会改变，即使重新读档也不会影响行动结果，意味着靠S/L来凹命中与会心的做法彻底失去意义。这两个系统的加入，使得难度相比原作上升了不少，更考验玩家的战术运用。


■采用2D显示的地图。



▲必杀技的特写画面。

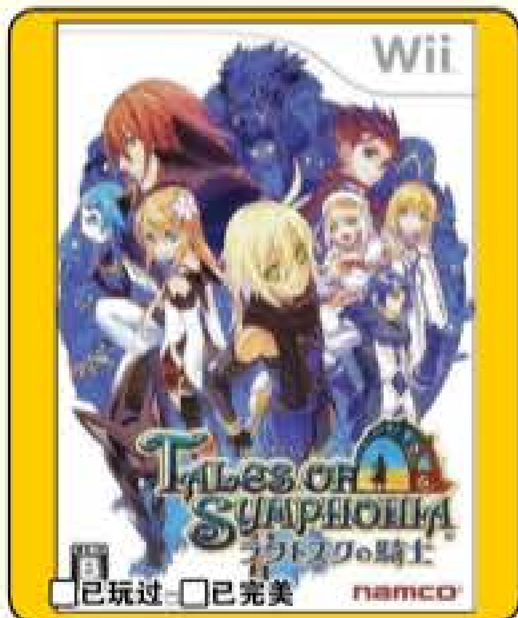

■有很高人气的女主人公拉米娅。

TIPS

本作有男主人公阿克塞尔和女主人公拉米娅可选，两人除了最终话外每关的标题都是不同的，其中选阿克塞尔时关卡标题以日文为主，而选拉米娅则是以英文为主。另外还有个别是直接将原作一个句子分成两部分作为各自的标题使用，如第17话男女主角的标题分别是"我が心、明镜止水"和"されどこの掌は烈火のごとく"。

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

Wii	テイルズオブシンフォニア ラタトスクの骑士	UCG评分：25
攻略 140期	日版	6月26日
NBGI	角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是首次登陆第7世代游戏主机的"《传说》系列"作品，也是当时NBGI旗下的画师奥村大悟首次担当主角人物设计的作品。故事发生在《仙乐传说》结局的2年之后，随着世界统合而引起的两个世界之间的矛盾与各地的异常气候，一部分希尔巴兰特人为了报复神子柯蕾特、教会以及泰瑟亚兰人而组成了反抗组织"先导者"。在他们所引起的"血之肃清"事件里主角艾米尔的双亲被杀，在后来艾米尔遇到了被追杀的少女玛露塔，在一连串意外后他成为了保护玛露塔的"拉塔特斯克的骑士"。为了寻求当年的真相而与玛露塔踏上了旅途。

本作在剧情设定上将《仙乐传说》与《幻想传说》之间的设定进行了补完，让设定上的BUG得到了解决。同时本作还导入了多结局的设定，在游戏里根据玩家的选择以及走流程方式的不同，在最后所得到的结局也会有所变化。在战斗系统上本作是以《深渊传说》的FreeLine作为基础来融合了《仙乐传说》的"UA系统"，同时追加了魔物捕捉系统，玩家可以给魔物喂食来提升它们的身体参数或者进化，培育出自己喜欢的魔物。在演出上，本作是自《神话传说》之后首个运用了动作捕捉的作品，同时建模的进化让上一世代的《仙乐传说》角色建模和场景有了质的飞跃，前作的玩家们能够在新作里寻找到与当年不同的感动。



◀魔物的捕捉和培养是本作的最大乐趣之一。


◀以最新世代的画面欣赏到当年的老角色们也是一大看点。



▲2010年由Fami通文库发行的外传小说，上卷讲述爱丽丝与德克斯的故事，下卷讲述利希塔与阿斯特尔的故事。

在2013年，《仙乐传说》迎来10周年，官方为庆祝10周年而推出了《仙乐传说 混合包》，收录了PS2版《仙乐传说》和以日版为基准的《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》。

TIPS

在日版里除了埃米尔与玛露塔以及各魔物之外的其他角色都无法练级，在后来发售的美版里解除了其他角色的等级锁定。

灵魂能力Ⅳ

多机种

Soul Calibur IV		UCG评分：27
攻略 208期，研究 209、210、211期	美版	7月29日
NBGI	格斗	对应机种：PS3/X360


□已玩过 □已完美

著名3D武器对战格斗“《灵魂能力》系列”的第6作。游戏在发售当时定位为系列集大成之作，初次登陆次世代机种，画面和素质都有着质的提高，乃当时3D格斗游戏的最高峰。本作继承了系列家用机版的特点，大幅强化了《Ⅱ》中导入的自定义系统，玩家甚至可以改变自定义角色的体型和声音（改变体型会对战斗造成一定的影响）。而且由于是初次登陆次世代机种，加入了当时盛行的网络对战，让不同地区、不同国家之间的玩家交流变得轻而易举。不过在鉴赏方面删除了系列一直以来的角色演武和资料阅览。系统方面也做出了一些改变，除了弹挡的性能有微妙变化外，最大的特点是加入了一击必杀技，只要持续攻击导致对手的防御崩坏，就可以无视对手剩余体力将其直接击倒。这也为系列开创了除“体力耗尽”、“打出场外”、“时间结束”后的第四种胜利方式，并形成了一种重视招式破防值的战斗方式，丰富了游戏的战术选择和角色选择。值得惊叹的是，角色方面除了加入正统角色长枪公主希尔达和英雄王阿尔戈，还从著名影片《星球大战》中请到了黑武士和尤达大师客串加入，使得美国地区的销量暴涨。针对日本市场，官方则请到了出渊裕、大暮维人、吉崎观音、奥浩哉、以及久行宏和五位知名画师来设计了原创的客串角色，这些角色各自对应一名正统角色的战斗风格，并可以在对战中选用，深受玩家的喜爱。2009年8月27日，在PSP平台上还以本作为蓝本，官方推出了系列新作《灵魂能力 毁灭宿命》，让掌机玩家也能享受到对战的乐趣。


■PS3版的客串角色是黑武士，X360版是尤达大师。


▲长枪公主希尔达的蓄力打法开创了3D格斗游戏角色特性的一个异端，而且很强。


▶由动画界著名人设久行宏和设计的客串角色“神斩蚀”，套用了NIGHTMARE的模组。

TIPS

本作是系列第一款CERO评级上升到C的作品。

零 月蚀之假面

Wii

零 月蝕の仮面		UCG评分：25
攻略 208期，研究 209期	日版	7月31日
Nintendo	动作冒险	无对应周边


□已玩过 □已完美

提起日式和风恐怖游戏，自然非“《零》系列”莫属，其凭借着极具东方美感的含蓄表现手法、与众不同的战斗系统以及感人肺腑的剧情而深受玩家们喜爱。在PS2平台发售了《零 刺青之声》的三年之后，新作《零 月蚀之假面》登陆了Wii平台。这是系列第一款Wii平台的作品，故事发生在一座名为胧月岛的小岛上，这座小岛每隔十年就会举行一次盛大的祭奠“胧月神乐”。15年前，在“胧月神乐”上有5位少女神秘失踪，虽然她们被警察找到，但全部失去了记忆。2年后，胧月岛上再发惨案，岛民纷纷死亡，而且死状极其恐怖。警方调查无果后，胧月岛便成为了无人岛。但13年后，当年曾经失踪的5位少女中有两人居然也离奇死亡，剩余的3人决定重返胧月岛，探寻事件的真相。这是系列第一作在场景中引入了洋楼的设定，故事将在水无月流歌、麻生海咲和雾岛长四郎三人之间切换展开。游戏的系统基本与前几作相似，玩家需要使用名为“射影机”的武器才能击退怨灵，本作还增加了新的武器灵石灯，但只有没啥灵力的雾岛才能使用。操作方面针对Wii遥控器进行了优化，玩家可以挥舞遥控器当做手电筒或是将遥控器横过来当做射影机使用。甚至在某些场景内，还会有声音从遥控器中流出，极具代入感。本作还新加入了79个鬼灯人形的收集要素，系列传统的全灵表也健在，但由于设计上的失误导致玩家无法收集到其中的6只怨灵。


▲虽然本作的怨灵大多貌美如花，但冷不丁出现时还是会吓人一跳。


▶女主角麻生海咲是麻生邦彦的后裔之一。她的强势性格与柔弱的流歌形成鲜明对比。


▶本作的基础色调是深蓝色，在洋房中探索时有种清冷的感觉。

TIPS

本作在日本本土销量约为7万份，并且没有像前三作那样发售欧美版。后欧美地区有爱玩家自发组织起本作英文化小组，通过Wii主机上的SD卡插槽读入语言包，将原版游戏里的日文翻译成英文。

2008

宵星传说

X360 | テイルズオブヴェスペリア | UCG评分 :26
攻略 208期，研究 209、213期 | 日版 | 8月7日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边

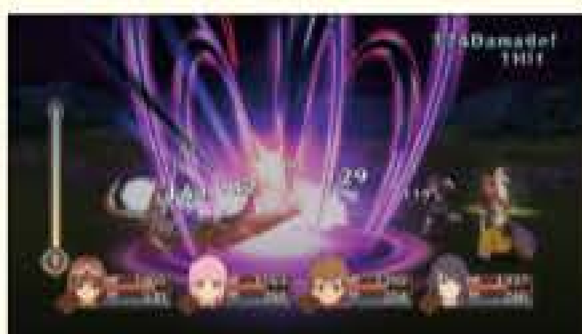


□已玩过 □已完美

《宵星传说》虽然不是这一世代的首部作品，但却是首部踏入了高清世代的《传说》。本作是系列第10部正统续作，采用了藤岛康介的人物设计以及系列传统的TP制战斗系统。本作的开发始于《深渊传说》制作终盘时期，也因此在动作演出、战斗系统等很多方面都还有着《深渊传说》的影子，不过得益于高清世代主机的出色机能，使得本作的演出与系统得到了更大的进化。从《深渊传说》的FOF进化而来的"FS系统"是本作的最大特色之一，这是通过使用术技来削减敌人对某一种攻击方式的耐久度，至零后看准时机按下R2键发动的特殊攻击，成功之后还能获得HP增加或者攻击力上升等效果。本作的技能系统转移到了武器上，玩家需要不断为各武器积累LP值来让角色获得各种技能，在二周目时还能将装备技能所需的SP全部降至1点，让玩家可以随心随欲地为各个角色组合各种各样的技能，打造属于自己的最强队伍。本作的收集要素也很丰富，装备和道具需要依靠素材来进行合成，不断达成道具图鉴的收集。敌人图鉴的收集则需要不断通过移动或者野营来调整昼夜或者天气才能完成。新增加的敌人类型"巨大怪"也成为了日后PS3平台各作品的一种标准配置，本作的巨大怪战斗音乐也成为一个传统得以出现在之后作品的巨大怪或者特殊敌人战斗之中。之后在2009年9月17日，本作发售了PS3版，追加两位可操作角色、新秘奥义、新隐藏迷宫以及大量新语音等各种新要素。同时这也是系列首部PS3作品。



□本作的动画音效至今都让系列粉丝难以忘怀。


▲《宵星传说》是最后一作遵从"普通攻击→特技→奥义"规律的系列正统作。

TIPS

在X360版的某个城市港口的房间里玩家可以找到PS3版新增加的角色"帕蒂"的帽子。



▶在2009年10月3日首映的动画电影《宵星传说 首鸣》，由Production.I.G负责制作，讲述发生于游戏本篇数年前尤利与弗连在骑士团的故事。

西格玛倍音

NDS | シグマ ハ-モニクス | UCG评分 :24
攻略 209期，研究 210期 | 日版 | 8月21日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是一款融合了日本神秘文学、推理、音乐三种要素的RPG，故事讲述了世界突然在某日变成了废墟，为改变这个绝望的现实，"御音师"一族次任家主黑上西格玛与女主人公月弓弥音一起跨越时空，在洋馆里经历各种奇异事件，与逢魔展开战斗，在调查与推理中解明事件的真相。游戏系统主要分探索、超推理、战斗三个部分，探索是指在洋馆中自由移动，利用主人公的"调音查"能力收集情报，而超推理的玩法则是在棋盘上消除名为"思考之暗"的棋子，方法是在其四周配置由情报转化而成的"刻音"，消除所有的"思考之暗"就完成了超推理，解明事件真相，同时也将在对应区域进行BOSS战，而BOSS的强度会根据玩家的超推理情况改变，倘若推理失败，BOSS的挑战难度更高。在探索洋馆过程中，一旦遇上"逢魔"就会触发竖屏形式的战斗，玩家以西格玛视角下达指令，战斗由月弓弥音一人进行。本作战斗采用的是ATB制，触摸屏中的卡牌"式札"附有蓄力条，待其蓄满即可拖至指定方框发动指令。式札分神、曲、技三种，神系式札可以改变月弓弥音的职业与使用武器，战斗指令与战斗方法也随之变化，不同职业还对应月弓弥音的不同人格，AVG部分的对话也会有所不同。而曲系式札能改变战斗的乐曲，影响蓄力条的上升速度，灵活运用可以大大提升战斗效率。技系式札则包括方向攻击、全方位攻击、回复、防御等战斗指令，此外还能应用于地图中，获得各种特殊效果，玩法十分多样。



◀文字AVG部分也是竖屏显示，双屏合一使得半身的人物立绘看起来更舒服。


▶将右屏中的卡牌拖至方框中，左屏的女主角就会执行指令。


▲能变装的女主算是本作一个特色。

TIPS

由于导演千叶广树从小就喜欢看推理小说，因此本作在决定为推理故事的剧本后，就大胆采用了竖屏的玩法，因为这样会让玩家有种看书的感觉。

2008

闪电十一人

NDS	イナズマイレブン	UCG评分:23
攻略 209期	日版	8月22日
Level-5	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是当时由Level-5推出的一款新IP，跨漫画、动画、电影、舞台剧等多媒体领域的作品。其主题十分热血向上，讲述雷门中足球部的队长——热爱足球的少年圆堂守聚集以豪炎寺修也为首的强力伙伴，带领原本弱小的雷门中足球部迈向全国冠军的故事。虽然本作以“足球”为主题，但实际上却是一款RPG。登场的候补队员多达2000人以上。游戏的主要流程便是主角在雷门中或城镇内各地移动，进行推进主线剧情、收集情报、劝诱部员和练习等行动，在地图上还会随机遇敌发生战斗，触发一场4对4的迷你比赛，而剧情上的BOSS战或是练习比赛就是正式的11对11人的比赛。在进行比赛时选手会进行一定程度的自动移动，但必要时需要玩家使用触控笔来操作下屏幕中的球员进行跑位、射门之类的动作，游戏要求的操作难度并不高，即使是不熟悉足球的玩家也能轻易上手。本作的一大卖点还有热血华丽的必杀技演出，队员经过练习或比赛后就能升级并习得必杀技，使用必杀技虽然要满足一定条件，但胜在具有一击扭转战局的可能性。队员和必杀技都有各自的属性，要是队员和持有的必杀技属性一致的话还能提升其威力，使培育的趣味性变得更丰富。另外值得注意的是，系列最新作也刚刚于7月27日公布，未来值得期待。



■高质量的过场动画是本作的一大特色。



▲颠覆球场常识的必杀技！



◀宣传图这种十分热血的构图奠定了本作的风格。

TIPS

尽管NDS卡带容量有限，本作依然搭载了不少过场动画，并且这些动画由负责过《精灵宝可梦》TV动画的OLM公司制作，质量颇高。主题曲则是由专门为本作而成立的乐队“T-Pistonz”演唱，片尾曲也是以游戏中的三名女性角色为基础组成的现实偶像组合来演唱，可以看得出Level-5想要实现多媒体推广本作的野心。

精灵宝可梦 白金

NDS	ポケットモンスター·プラチナ	UCG评分:23
攻略 210期，研究 211、214期	日版	9月13日
Nintendo	角色扮演	无对应周边

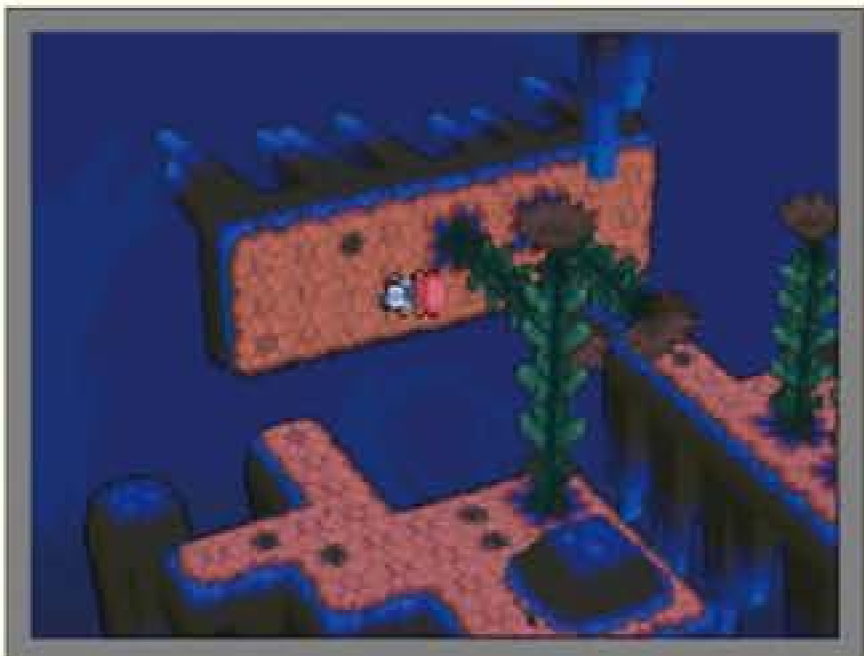


□已玩过 □已完美

本作是2006年发售的《精灵宝可梦 珍珠·钻石》的合集加强版，游戏封面是基拉帝纳的起源形态，它在本作的新增剧情中是主要角色之一。游戏依旧保留了原作的所有要素，并对部分剧情做出改动，不过冒险的舞台依旧是新奥地区。因为剧情的更改，使得玩家可以同时捕获《珍珠·钻石》的两只封面神兽。这次还在原有的剧情之后追加了新的剧情，让基拉帝纳的起源形态得以公诸于世。当然，起源形态的基拉帝纳是《珍珠·钻石》里面所没有的精灵。系统部分依然沿用了前作的系统，可以测量精灵亲密度和属性技能相性的手表、可让前作精灵出现在朋友公园的跨代联动依旧保留。在这个基础上，对应当年的技术发展追加了Wi-Fi广场的功能。Wi-Fi广场可容纳最多20名来自全世界的玩家，玩家们可以在这里交流或游玩小游戏。而且本作还能交换朋友代码进行最多4人语音通话，交流性大幅加强。本作像系列的上一个合集版《口袋妖怪 绿宝石》一样增加了对战开拓区，五个各具特色的对战设施能给玩家不同的战斗体验，战斗胜利后得到的BP点数可以在开拓区内换取各种实用的道具。另外，本作还把原作的GTS系统大幅强化，把原本的全国交换范围扩大至全球，玩家可以和来自世界各地的玩家交换精灵。而且还增加了录制战斗录像的功能，可以把自己的战斗情况发表到终端上，让全世界的训练家看到自己战斗的英姿。除此之外终端还会根据玩家的战况数据做出排名并公布，让训练家之间的战斗更加激烈。

TIPS

本作目前在全球依然有着783万的怪物级销量，但比起原作还是过于逊色，原作《珍珠·钻石》的全球总销量早已达到1835万。



◀新增剧情里的新地图。四处颠倒的平台，很好地体现出基拉帝纳所居住的破格的世界。



◀为了体现和原作的不同，部分原作场景的布置有所变化。



►本作的主角精灵基拉帝纳，能够穿梭和掌控除时间和空间之外的维度，受到重力的影响可以改变形态，起源形态由此而来。

超级机器人大战Z

PS2	スーパーロボット大战Z	UCG评分:27
攻略 261期	日版	9月25日
NBGI	策略角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是继"《α》系列"之后，系列又一长篇版权系列——"《超级机器人大战Z》系列"的开篇之作。相比之前的作品，本作在各个方面都焕然一新，实现了全面进化，为系列之后的作品树立了良好的开端。为了面向新用户，本作大胆启用了21世纪播出的新时代动画作为参战作品，诸如《交响诗篇》、《创圣的大天使》等参战作品对年轻玩家具有较强的吸引力。老参战作品方面，《超时空世纪Orguss》等从未参战过《机战》的作品，也足以勾起老玩家的兴趣。本作的剧情是整个"《Z》系列"的开端，虽然算不上曲折，但也为之后的剧情埋下了诸多伏笔，这是系列玩家所不可错过的。游戏还启用了双主角的设定，而不同的主角大部分的关卡都截然不同，不仅使得游戏的剧本量十分庞大，也让玩家充满了多周目游戏的动力。借助全新的引擎，本作的战斗演出水准也达到了全新的高度，机体贴图更为精细，镜头运用及机体动作细节也都有显著提升。除了观感体验外，游戏在系统上的改变也很大，例如每名角色的精神数量改为6个等等，都让老玩家们新鲜感倍增。其中最明显的便是对小队系统的改进，小队的机体数量变为了3台，并且玩家可以自由改变队型，队型的不同也会影响到小队的攻击方式，使得游戏的战略性进一步提升。而为了方便新手玩家，游戏还提供了自动编队功能，让初次接触本作的玩家也能轻松上手。



◀本作中角色的Cut-in魄力十足。



◀机体贴图的精细程度在当时已经达到系列的最高水准。


◀狩狼牙

TIPS

本作曾经推出过名为《超级机器人大战Z 特别盘》的资料篇，其中不仅收录了关于《机战Z》的详尽资料以及战斗演出鉴赏模式，更追加了为数不少的支线关卡，对本篇的剧情进行了补完。

死亡空间

多机种	Dead Space	UCG评分:26
攻略 213期	美版	10月13日
EA	动作射击	对应机种:PS3/X360



□已玩过 □已完美

作为一款生存类恐怖游戏，本作成功地把封闭空间、科幻、克苏鲁、怪物、生存等元素结合起来，隐藏在走廊转弯口以及通风口的怪物时刻在等待着玩家。为了增加玩家的代入感，本作并没有传统意义上的菜单以及信息界面。玩家能从主角身穿的装甲看到包括HP以及子弹余量等信息，菜单则以当时看来时髦值颇高的3D全息影像显示，十分符合本作的世界观。加上本作玩家在打开菜单时游戏是不会暂停的，玩家在本作中几乎很少会有喘气休息的机会。故事讲述了2808年，一名名为艾萨克·克拉克的工程师为了确定自己女友的安危，和搜救队一起闯入了失去联系很长时间的"石村号"。和其他同类游戏主角职业多为士兵不同，玩家扮演的艾萨克只是一名工程师，因此他能熟练运用的"武器"多为采矿工具也不难理解了。本作的怪物和其他游戏那些"只要拿枪朝着头打就可以了"的怪物不同，它们的弱点在于关节而不是部位，利用武器切割它们的部位才能对其造成有效的伤害。除此之外玩家还可以选择诸如停滞或者隔空取物等能力来辅助战斗，独特的战斗系统使得本作的战斗并不需要玩家一味的开枪，更多的时候更需要冷静的瞄准和合适的策略。加上本作的战斗多在狭窄的空间进行，相当紧张刺激。


▶比起视觉效果所带来的恐怖，本作带来的心理恐怖更能给玩家留下深刻印象。


■花样百出的死法也是本作的亮点之一。

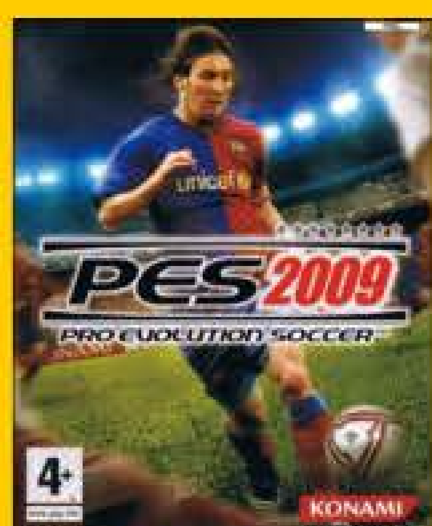

■艾萨克

TIPS

在本作中，当玩家来到石村号的时候，石村号早已变成人间地狱。对于石村号是怎么变成"死亡空间"的，官方还推出了一部名为《死亡空间 坍塌》的动画来补完这段剧情。值得一提的是，本作推出了大量的动画以及漫画来补完系列三部曲间剧情的空隙，对剧情感兴趣的玩家不妨找来看一下。

职业进化足球2009

多机种	Pro Evolution Soccer 2009	UCG评分：-
	攻略 215期	欧版 ｜ 10月17日
	Konami ｜ 体育	对应机种：PSP/PS2/PS3/X360/Wii

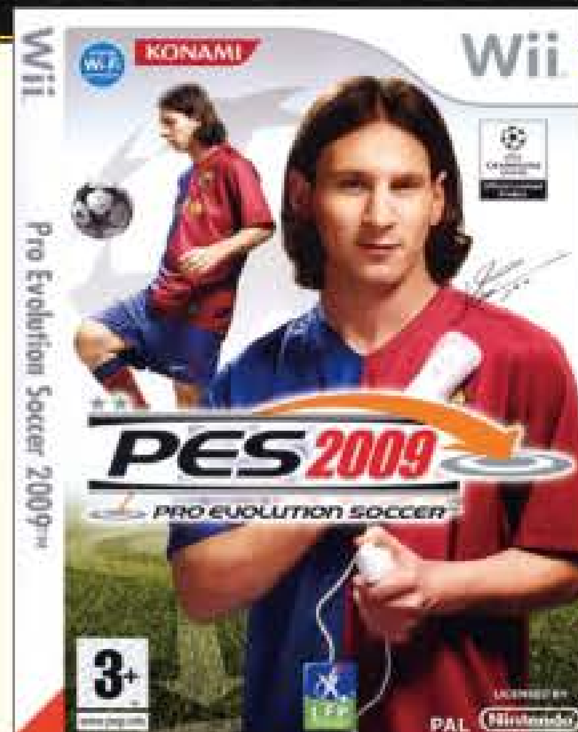


□已玩过 □已完美

《职业进化足球 2009》相比前作做出了很大的改进，为了让玩家体验更加真实的足球游戏，Konami 优化了本作的操作手感、AI 智能、就连球员动作也进行了完全的重新制作。新作中特别为足球的运动轨迹增加了关于空气阻力的全新运算方式，不同条件下场地上的草皮对足球的摩擦也会影响足球的运行，这些改进无不让足球的运动更加自然。于此同时，玩家在控制足球时，也会受到环境的影响，例如在雪地或者下雨天比赛时，传球和射门都需要比平时更多的力量才能完成。操作方面，本作优化了假动作系统，使玩家更容易实现特殊的盘带动作，同时，提前进行操作的按键指令将不会再被储存响，玩家只能在一个动作结束后，即使进行手动后续操作，来使操作更加流畅。借鉴了旗下另一款足球游戏中的“Fantasy Star(一球成名)”模式，《职业进化足球 2009》还新增了“Be a legend”模式，此模式中玩家将扮演一位球员，展开专属于他的足球生涯，不断完成比赛从一名默默无闻的菜鸟球员变为世界瞩目的巨星。虽然该模式的加入极大丰富了游戏玩法，不过在初次登场的“一球成名”模式中，玩家只能选择后卫和守门员之外的位置进行游戏。除了游戏本身的进化，《职业进化足球 2009》最值得一提的是这一年 Konami 首次获得了欧洲冠军联赛的授权，其中曼联和利物浦这两支球队更是为游戏提供了完全授权。



◀在 X360 平台上，《职业进化足球 2009》自然还是向着更真实的道路前进。



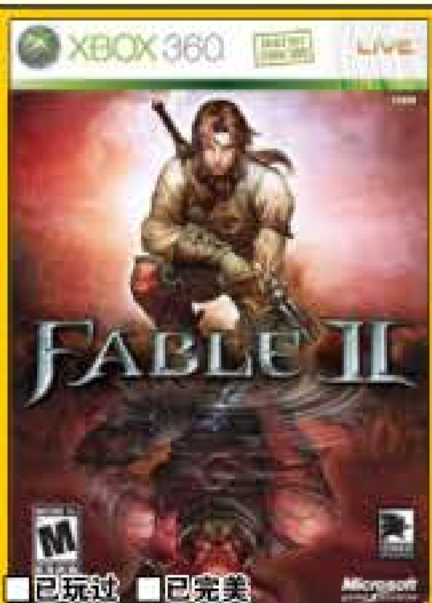


TIPS

因为当时 Wii 在销量上有着强势表现，《职业进化足球 2009》的 Wii 版还专程推出了一个使用 Mii 造型进行游戏的专属模式。同时，为了推广 Wii 版本的游戏，Konami 还特意邀请梅西拍摄了 Wii 版本的专属封面。

神鬼寓言 II

X360	Fable II	UCG评分：26
	攻略 214期，研究 215期	中文版 ｜ 10月21日
	Microsoft ｜ 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《神鬼寓言 II》可以称得上是 XBOX 上前作的全面进化作品，在 X360 众多的美式 RPG 游戏中，本作可以称得上是上乘之作，不仅画面精美，且具有极具深度的系统，而且可探索的区域很多，给予玩家一种真实冒险的刺激感。游戏的舞台设定于前作 500 年后的阿尔比恩大陆，玩家将扮演各个不同时期的主角，从一名流浪的孤儿成长为拯救大陆的英雄。游戏的一大核心便是情感系统，情感系统可以通过简单的操作对 NPC 展现你的情感，无论是威慑的恐吓还是善意的赞扬都一应俱全，同时，玩家对于 AI 的态度也会反过来影响其对玩家的态度。游戏之初玩家会获得一条幼犬，它会随着主角冒险的展开而成长，虽然无法直接控制犬只，但通过简单的指令就能让它进行寻宝以及攻击敌人的行动，而理所当然地，玩家必须对它分外呵护，否则它只会对玩家不理不睬。系列特色的道德系统依旧存在，随着善恶值的变化，遇到的事物也会有不同的表现，正如封面中的倒影一样，人的表面下可能隐藏的是魔鬼的内心。另外选择的力量在游戏中占据着很重要的位置，无论是杀死一个无辜的市民，或是贪图一些微不足道的小便宜，这样一连串小小的选择很可能就会产生蝴蝶效应，将整片大陆导向不同的结局。如今中文化游戏几乎是大作必备的要素，但在 2008 年，这款具有全中文化环境的作品仍然是不可多得的，这使得本作在当时分外受到青睐。



■本作的画面在当时看来十分不俗。



▲游戏中可以追求 NPC 并且结婚生子。



◀女英雄

TIPS

值得一提的是，本作在 2009 年 9 月 17 日推出了本作的年度版，除了修复一系列的 BUG 外，还包含了《遇见未来》以及《纳特岛》2 个资料片 DLC，如果各位未曾接触本作，那么年度版将是重温本作的最佳选择。

恶魔城 被夺走的刻印

NDS	恶魔城ドラキュラ 奪われた刻印		UCG评分 :23
	攻略 213期，研究 214期	日版	10月23日
	Konami	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美



▶结局时剧情的大反转令人印象深刻，夏诺娅也成为了系列中的人气角色。

“《恶魔城》系列”登陆 NDS 平台的第三款作品，女主角夏诺娅从小在名为“圣教”的特殊组织中长大，被培育为一名对抗吸血鬼德拉库拉伯爵的战士。她拥有吸收刻印的特殊能力，但是在接受究极刻印的仪式时发生意外被同为组织成员的阿尔巴斯夺走了刻印，夏诺娅则失去了记忆和感情。此后为了追逐叛徒、找回被夺走的刻印，夏诺娅踏上了征途，仪式背后隐藏的真相也悄然浮现。本作依旧采用了《月下夜想曲》以来受到广泛认可的探索式玩法，不过地图不再仅局限于一座恶魔城，城外也有许多区域可供玩家探索，甚至还有作为据点的城镇，大大提升了场景的丰富度。系统彻底取消了武器的概念，而是引入“刻印”的全新元素。击倒敌人后随机出现的刻印能够为夏诺娅所吸收，从而获得新的招式或能力。主角的左右手以及后背分别可装备 1 种刻印，对应 X、Y 和 R 键，同时按下↑+X/Y 键还能发动“合成刻印”，必杀技的种类会根据装备的刻印组合而发生变化，而刻印也成为了本作最大的“刷要素”。



▲夏诺娅能通过吸收刻印获得更多的能力，这也是本作的一大收集要素。



在场景中可以解救村民，完成他们的委托就能获得各种报酬。通关后除了解锁困难难度和 BOSS Rush 模式、提高等级上限外，还可以用隐藏角色阿尔巴斯游玩，他的招式特性也与女主角截然不同。

TIPS

由于 NDS 平台前两作《恶魔城》的人设饱受诟病，玩家们呼吁小岛文美回归的呼声也愈发强烈。本作启用了广冈政树担当人设，其华美的画风最终受到了系列粉丝的肯定。

2008

小小大星球

PS3	LittleBigPlanet		UCG评分 :27
	-	中文版	10月27日
	SCE	平台动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

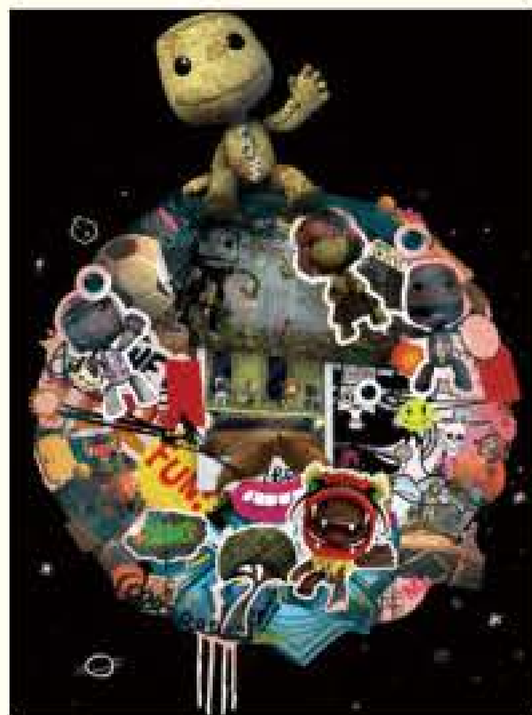
《小小大星球》是 2008 年最具曝光度的游戏之一，它是主机游戏领域最早提出“游戏 3.0”社区化概念并加以实施的作品，是有着罕见高素质、高完成度的原创佳作。本作的故事模式制作精良，将“小小大星球”定义为由人类想像力能量汇聚所构建的梦幻星球，可爱的布娃娃则是玩家的化身，可以在数十个精彩有趣的关卡中展开冒险。每一关里都有数量众多的道具和素材，全部收集的难度不小，而所获得的素材和道具都可用于创造自己的关卡。各关卡会有针对性地将各种道具、机关的用法和效果一一展示，为玩家提供了优质的创作范例。《小小大星球》的关卡创作模式堪称一绝，教程的详细程度难以想像，光是完成全部教学关卡都要花上几个小时！玩家可将自制的关卡发布到服务器上，与全球玩家分享，也可在其他玩家的关卡里闯荡，可留下评论，加好友邀约，也可对不当内容进行举报，具备基础的社交功能。“游戏 3.0”所强调的游玩、创造、分享三个部分，在本作中可谓相辅相成，精彩的玩家自制关卡为本作扩充了近乎无限的游玩内容。本作最大支持四人联机游戏，只是对网络的要求比较高。游戏同步推出了中文版，连语音都是字正腔圆的普通话，亲切之余也为国内玩家提供了方便。本作赢得媒体的高分以及玩家的良好口碑，同时销量也达到了惊人的 592 万套，为“《小小大星球》系列”之最。



■布娃娃可以随心打扮，官方也推出过大量服装的 DLC。



▲强大无比的自制关卡功能让玩家的创造力得以充分施展。



TIPS

2016 年 7 月 31 日，《小小大星球》全部平台全部作品的网络服务完全关闭。现在打开系列的任意一作，不再有创造和分享，游玩部分也缺少了联机，“游戏 3.0”俨然变成“游戏 0.5”。

机车风暴 太平洋裂谷

PS3	MotorStorm: Pacific Rift	UCG评分：28
特快 210期	美版	10月28日
SCE	竞速	无对应周边



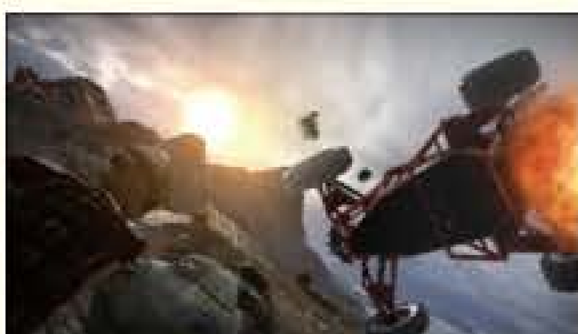
□已玩过 □已完美

“《机车风暴》系列”是一个驾驶各种各样的车辆在险恶的自然环境中竞速的游戏系列。《机车风暴 太平洋裂谷》在亚洲地区名为《机车风暴 2》，这次舞台从美洲荒野转移到了亚热带火山岛，壮丽的风景比前作强了不少。前作的拍照系统得以保留，允许玩家在游戏中随时暂停，自由选择角度和焦距来拍摄如诗美景。这个岛上拥有丰富的地貌，从洁白的海滩到原始森林、火山谷地、悬崖峭壁，全部 16 条赛道比前作翻了一倍还多。不光是视觉效果进化了，游戏还强化了环境对竞速的影响，积水、植被、火山灰等会影响载具的性能，部分赛道还需要破坏特定物体才会出现。游戏中登场的载具数量繁多，在初代的 7 大类之外，还新增了极具破坏力的巨无霸卡车，玩起来更加刺激。

本系列的特色就是赛道并非传统竞速游戏那样只有一条线路，很多看似没有道路的地方其实就是捷径所在。玩家要根据自己的车辆，选择最适合自己的线路，可谓是八仙过海、各显神通。游戏提供了丰富的单人游戏内容，通过累积成绩可以解锁新驾驶员、车款和自定义项目。而且《机车风暴 太平洋裂谷》在联机方面有了明显的进化，游戏支持 4 分屏对战，通过 PSN 最大支持 16 人同场竞技。



■ 4 分屏对战适合与朋友一起愉快玩耍。



▲大受好评的拍照模式依然健在。

TIPS

本作的开发商 Evolution Studios，此前曾经在 PS2 上开发了 5 作《WRC》，之后连续开发了 4 作《机车风暴》（PS3 上的 3 作，以及 PSV 上的 1 作）。在 PS4 时代该工作室转而开发《驾驶俱乐部》，这个决定葬送了它的前程，如今该工作室已关闭。而其开发过的全部游戏中，评价最高的正是《机车风暴 太平洋裂谷》（参考自 GameRankings）。



■英国名模姬丽·哈泽尔曾拍了一系列关于本作的写真。

辐射3

多机种	Fallout 3	UCG评分：25
-	美版	10月28日
Bethesda	角色扮演	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作是经典角色扮演游戏系列《辐射》相隔十年后的新作，从黑岛接手了这个系列的 Bethesda 给玩家带来了一款 3D 开放世界角色扮演游戏。本作的自由度比起系列前两作高了不少，可供玩家探索的区域也比前两作大了不少。在广阔的世界中有着不少秘密和支线任务等待着玩家发掘，在每个探索点里等待着玩家的不光有诱人的回报，还有探索点专属的故事等待着玩家发掘。和系列之前的作品类似，在本作的流程中玩家会遇到不少抉择。这些抉择不光会影响剧情的发展，甚至会影响到 NPC 甚至废土的命运，而且其影响相当深远，复杂的因果关系使得玩家的很多选择会“牵一发而动全身”。本作的成长系统没有发生太大的变化，战斗系统变成了更为紧张刺激的主视角射击。而对于角色扮演类游戏以及系列爱好者，本作也提供了名为 V.A.T.S. 的系统供玩家选择。这使得本作的战斗既紧张刺激又富有战略性。一如既往繁多的技能以及成长方向让本作的角色扮演部分也乐趣满分。作为 Bethesda 开发的第一部“《辐射》系列”游戏，本作从美国西海岸的加州地区转移到了位于东海岸的首都区域，玩家扮演的主角为寻找父亲离开了 101 避难所踏上废土之旅。虽然故事地点发生了变化，但钢铁兄弟会和英克雷这种老玩家耳熟能详的势力在本作中依然存在并担任着重要角色。



▶虽然并不是1:1面积还原，但本作中华盛顿特区的还原度还是相当高的。



■除了首都废土外，废土上的其他地点也能给玩家带来深刻的印象。



▲自由金刚

TIPS

虽然两个游戏看起来几乎毫无联系，但实际上从《辐射 3》一直沿用至今的战斗系统 V.A.T.S. 的创作灵感是取自于 Criterion Games 制作的赛车游戏系列“《火线狂飙》系列”的车祸重播系统。

女神侧身像 负罪者

NDS	ヴァルキリ-プロファイル 咎を背負う者	UCG评分：24
	攻略 214期，研究 215期	日版 11月1日
	Square Enix 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

"《女神侧身像》系列"首度登陆 NDS，这甚至可以说是一部颠覆性的作品，游戏系统与剧情视角均与过去的完全不同。故事中的主人公威尔是一名四处流浪的佣兵，因父亲被女武神召唤至荣誉之瓦尔哈拉而导致家破人亡，从此对女武神充满了仇恨，甚至决定与冥界女王赫尔订立契约，以献祭同伴的方式来获得杀死女武神的力量，不惜一切地向神明展开复仇。玩家操作的角色不再是身负光荣使命的女武神，而是一名立志要杀尽神明为父报仇的人类及其同伴。游戏的方式大幅更改，以回合制战棋的模式融合了系列传统的按键攻击操作，操纵角色"走格子"并向敌人发动攻击后会进入战斗画面，之后就可以通过不同的按键指定相应的角色做出行动，累积连击伤害。禁忌的新系统"女神之羽"能够引出同伴的潜能，能力值增强为 10 倍并解锁超强技能，但代价是该同伴会在关卡结束后永远地死去，并将某个特殊技能交由主角继承。此外，游戏还新增了"Karma"的奖励概念，只要用连续攻击给予敌人高于最大 HP 的输出就能获得。每个关卡都设有指定数值，成功收集大量 Karma 能够获得各类奖励，反之若未能达到指定数值，下一关将会出现强力怪物，增加玩家的压力，迫使主角献祭同伴。如何在不献祭任何人的情况下走到结局，也是本作的一大挑战。剧情方面，根据主角的黑化程度，可以进入剧情截然不同的三条路线，通关三个结局后方可掌握故事的全貌。



▲男主角因冥界女王的契约而自愿背负罪孽。


▶进入战斗后，又会回到系列玩家所熟知的按键指令战斗系统。


■命运三女神中的女武神"蕾娜丝"在本作成了主角所仇恨的对象。

TIPS

在游戏精美的 OP 中出现多次的"安塞尔"身为男主角的好基友，却在序盘早早因"女神之羽"的力量而死去。对这份罪孽的愧疚与快意也成为主角后来出现心理变化的关键。

战争机器2

X360	Gears of War 2	UCG评分：27
	攻略 213期	中文版 11月7日
	Microsoft 动作射击	无对应周边



□已玩过 □已完美

《战争机器》发售后一举成为 X360 的看家大作，影响了包括《生化危机 5》在内的诸多后来者。《战争机器 2》采用改良后的虚幻引擎 3 开发，色彩更加鲜艳，光影和贴图表现更佳，并能同屏呈现数量更多的活动单元。2 代的故事发生于初代之后的 6 个月，侥幸逃过一劫的兽族集结了更强大的战力，一举攻向人类最后的堡垒贾辛图。战役模式分为 5 大关共 29 章，战点设计更加精巧，剧情也更出色，从凿地兽腹中逃生、初遇兽族女王、驾驭巨龙兽、多姆与妻诀别等桥段令玩家久久难忘，使得整个系列升华。游戏新增了 8 种武器，还增加了防御性的盾牌。盾牌不仅可以抵挡正面的轻量火力，还可以插在地上成为掩体。游戏的暴力程度比前作也有了提升，玩家可以挟持重伤的敌人充当人肉盾牌，终结技手段也比前作血腥得多。战役模式可以双人合作进行，支持单机分屏、系统连线和 Xbox LIVE 联机 3 种方式。玩家可以分别设定不同的难度，让联机游戏能够更好地进行下去。

联机方面的进化同样明显。5 对 5 的战斗虽然规模不大，但是保证了对战的平衡性，初代种种不合理的设定也被全部取消，全新的联机模式不仅节奏更快，而且玩法也更加多样化。持久战模式的加入是一大亮点，该模式支持 5 名玩家合作对抗兽族大军，敌人会分 50 波袭来，越往后难度越高。


▲双方高举链锯对拼的场面可谓惊心动魄。


■多姆的妻子玛莉亚。


■尽管 BOSS 战数量还是不多，但惊心动魄的桥段多了不少。

TIPS

直到 2008 年 10 月，Epic Games 仍未决定是否要将《战争机器》做成三部曲；由于 2 代的血腥暴力程度较高，导致日版和德版大幅延期发售；初代 PC 版销量不到家用机版的十分之一，这导致 Epic Games 放弃制作本作的 PC 版，另外盗版也是原因之一。

COD 战火世界

多机种 | Call of Duty : World at War | UCG评分 :27
特快 214期，研究 215期 | 美版 | 11月10日
Activision | 主视角射击 | 对应机种 :PS3/X360/Wii



□已玩过 □已完美

对比大幅进化而大放异彩的前作《COD4 现代战争》，由Treyarch担纲制作的本作重新回归了系列经典的二战题材，玩家将在战役模式中扮演不同战场的士兵，从参战者的角度亲身体验这场战争。战役模式兼顾了欧洲战场以及南太平洋战场的战事，从多个角度还原这场足以影响人类命运的大战，无论是南太平洋的攻陷冲绳岛，还是攻陷德国国会大厦并插上红旗，这些恢弘的战争场景都让玩家热血沸腾，特别是在德国国会大厦插上苏联国旗的一刻，能让玩家毕生难忘。网战方面，对比前作的进化并不明显，但其好玩之处在于第二次世界大战背景下的各种复古枪械，诸如汤姆森冲锋枪对阵波波沙的体验可以说是其他同类游戏所无法给予的。网战地图由于基于当时的时代背景设计，因此多为战场的废墟、日军的据点等，在部分地图中还经常有空投炸弹导致的屏幕晃动，仿佛玩家亲身投入战场之中。作为战役与网战之外的特殊模式，丧尸模式首次在本作中出现，玩家需要在狭小的场景中防御一波又一波的纳粹丧尸来袭，随着波数的提升，丧尸也会变得越来越强，玩家必须想办法用屠杀丧尸获得的分数来升级装备撑到更高的波数。虽然这个丧尸模式略显简陋，但它确立了日后大红大紫的丧尸模式的雏形，比如抽奖箱、开门等基本元素，对该模式的发展意义重大。



■游戏对于二战战场的还原相当有水准。



▲雷泽诺夫可以说是游戏中最亮眼的角色之一。



TIPS

《COD 战火世界》可以说成就/奖杯难度很高，主要是因为它有难度为系列之最的老兵难度。另外，本作的X360版成就中分别有网战1转以及网战10转这两个0成就，而PS3版则没有，并不影响白金，因此从“完美”角度看，本作的X360版难度要略高一筹。

镜之边缘

多机种 | Mirror's Edge | UCG评分 :25
- | 美版 | 11月11日
EA | 动作 | 对应机种 :PS3/X360



□已玩过 □已完美

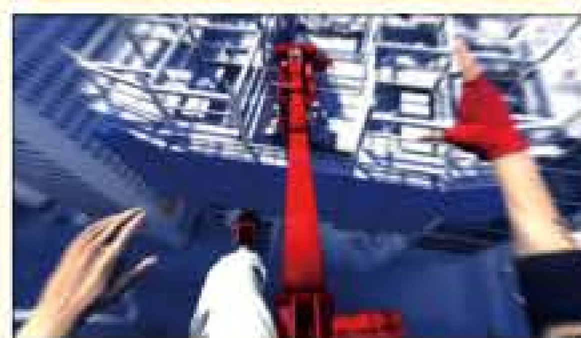
作为当时游戏界的一个异类，本作开创了“主视角跑酷”这一全新的游戏范畴。玩家能在主视角的状态下像一个动作游戏的主角那样奔跑、跳跃、翻滚以及攻击敌人。当然，这种游戏方式会给玩家带来极大的眩晕感，并不适合所有的玩家，但一旦玩家能适应这种全新的游戏形式，本作所能带来的游戏体验是玩家前所未有的。本作的主题是“奔跑”，为了配合这个主题，游戏省略了除了奔跑外的一切原素。没有地图供玩家查看也没有菜单栏，甚至连本作的战斗部分都相当简约，比起正面和敌人冲突，逃跑永远是个更好的选择，枪械虽然强力但子弹有限且妨碍移动。游戏中的所有一切都在为“奔跑”服务，甚至连本作那颜色分明的画面风格也是“奔跑”的一环，显眼的红色便是玩家前进的方向。本作在营造“奔跑”上也是不留余力，高速奔跑下呼啸而过的风声、主角的喘气声、四周因速度开始变得模糊的景色，以上种种元素结合起来令玩家在本作中也能拥有犹如现实奔跑的快感。本作上手难度不高，但要想一气呵成地在高速状态下完成关卡仍需要大量的练习以及想象力，支持上传成绩到网上的功能也让各位“跑者”们有不断挑战的动力。



◀双脚不光是你移动的手段，更是你御敌的武器。

TIPS

按照本作制作人Owen O'Brien的说法，本作标题名的“Mirror”（镜子）指代的是本作故事发生的高楼林立的城市，而“Edge“（边缘）指的是因自由被剥削而面临崩溃“边缘”的人民。值得一提的是，本作的城市并没有名字，直到后来在续作《镜之边缘 催化剂》中才有了一个“玻璃之城”（City of Glass）的名字。



▲红色和白色是本作画面风格的主色调。



► Faith的原画设定。

求生之路

X360 | Left 4 Dead | UCG评分:22
- | 美版 | 11月17日
Valve | 主视角射击 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

在《求生之路》诞生之前，丧尸题材的作品并不少见，但恐怕很少有作品像是这款游戏一般，融合了主视角射击形式、爽快的战斗节奏和完全以合作为核心的游戏乐趣，而配合上Steam平台的日渐成熟，这款作品就成为了当时炙手可热的联机神作，其热潮甚至蔓延到了国内的各大网吧当中，成为了《CS》和《魔兽争霸Ⅲ》两个局域网联机热门的有力挑战者。游戏的主题就是在丧尸的包围当中逃出生天，玩家们需要扮演四位幸存者，靠着手中的枪械和场景当中的补给品，一路对抗丧尸和各种有独特能力的特殊感染者，经过一个个名为“安全屋”的检查点，最终来到关卡终点的撤离区域。本作最为独创的方式是加入了AI导演系统，这个人工智能系统会实时分析玩家的状况，按照条件来刷新丧尸潮和特殊感染者，通过智能的方式来调动玩家，并提供绝不重复的游戏乐趣。


▶背靠背并肩作战，守望相助，《求生之路》提供的纯粹联机合作体验在当时流行的对抗游戏风潮当中显得非常罕见。


▲狂暴的丧尸潮会随着AI导演系统的安排随机刷新，带来的是强烈的生存压力。



▲《求生之路》令人赞赏的地方之一，就是给每个关卡都配上了一张电影海报感十足的主题图片。

靠着委托EA协助分销，本作在2009年2月3日就已经卖出了180万份，其中还没有包含Steam上面的数字版销售数量。媒体纷纷给予高度评价，平均得分达到了89分，其中Edge、Eurogamer、Game Informer、IGN等多家主流媒体都给出了9分（满分10分）以上的高评价。著名制作人小岛秀夫在接受1UP.com采访时甚至笑称自己已经对这款作品上瘾了。

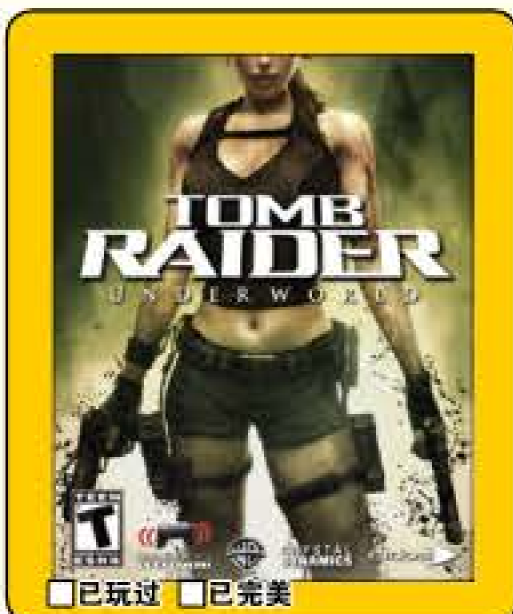
TIPS

开发了本作的Turtle Rock工作室当年被Valve收购，成为了Valve South工作室，而在成为Valve一员之前，他们也曾深入参与到了“《反恐精英》系列”的开发当中，所以当这家工作室在2011年重新独立后，他们推出了融合《反恐精英》对抗元素和《求生之路》合作元素的不对称网战作品《进化》，一款让四位扮演猎人的玩家对抗一位扮演强大怪物的玩家的对战游戏。

2008

古墓丽影 地下世界

多机种 | Tomb Raider Underworld | UCG评分:24
攻略215期 | 美版 | 11月18日
Eidos | 动作冒险 | 对应机种:PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作是2013年整个系列重启之前的最后一部作品，从各种意义上来说都算是阶段性的完结之作。本作的故事接续之前，讲述劳拉寻找自己母亲的经过。本作充满了各种奇幻要素，劳拉的暗影、亚瑟王的长眠之地阿瓦隆、北欧神话中的雷神之锤……这些传说中的东西在游戏中纷纷登场，更新了玩家对《古墓丽影》世界观的认知。游戏在画面上有明显的进步，每个冒险场景都刻画得美轮美奂。在此基础上游戏还保留了丰富的解谜要素，劳拉的身手也比之前诸作灵活敏捷，开车和潜水的环节制作得十分出色，几个限时挑战也为玩家所津津乐道。此外劳拉还获得了3件全新装备，分别是动态声纳地图、多功能抓钩和陆地万能摩托。

游戏中一共有179个文物等着玩家去收集,此外还有6个金球。游戏保留了系列一贯的秘技，输入指令可以获得无敌、一击必杀等效果。X360版曾独占两个DLC,《灰烬之下》（Beneath the Ashes）讲述的是本篇结局后的故事，劳拉在自家庭园里找到了控制远古邪灵的方法，从而也避免了和自己影子的对决。而在《劳拉之影》（Lara's Shadow）里，玩家要控制劳拉的影子进行游戏。影子的实力远超劳拉，还可以发动超能力加快速度，打起来行云流水，十分带感。这个DLC的故事也接续在本篇结局之后，讲述了最终BOSS的结局。


▶本作的舞台大了很多，难度也相应地上升了。


▲几个限时通过的成就/奖杯设计，为游戏增色不少。


■本作的劳拉不仅能陆战猛虎，还能水战巨鲨。

TIPS

本作中出现的舞台包括地中海、墨西哥的恰帕斯古城、泰国、挪威的扬马延岛、印度洋东北的安达曼海。不过恰帕斯关卡实际上是根据奇琴伊察和乌斯马尔古迹而虚构的，而泰国关卡则是根据柬埔寨的吴哥窟制作的。

莱顿教授与最后的时间旅行

NDS
レイトン教授と最后の时间旅行 | UCG评分：25
攻略 216期 | 日版 | 11月27日
Level-5 | 文字冒险 | 无对应周边



□已玩过 □已完美



▶一封来自未来的信件让莱顿教授踏上新的冒险。

人气解谜类文字游戏“《莱顿教授》系列”的第一个完结篇，以“解答谜题 × 时空穿越”的关键字展开了超乎想象的剧情，为前三部曲的故事划上了完美的句号。本作收录的所有谜题均为原创，由著名谜题合集《头脑体操》的作者多湖辉负责监制，内容比前作更为丰富。除有趣的谜题外，系列的优点也尽皆保留下来，不但邀请了大泉洋、堀北真希、小栗旬等知名演员为角色配音，还搭配了精美的过场动画，给玩家带来电影般的视听体验。此外，游戏剧情首次采用了与“科幻”有关的内容，故事中的莱顿教授忽然收到了一封神秘的信件，而这封信的主人竟自称为未来的路克。青年路克在信中向教授求救，称 10 年后的伦敦陷入危机，极需教授襄助。而就在一周前，正好发生了首相在时间机器的爆炸中失踪的事件，意识到两件事可能有所关联的莱顿教授带着小助手



▲谜题的说明直接显示在上屏，玩家则需在下屏进行解答。

路克一起按照指定的方法穿越时空来到了未来的伦敦，最终解开堪称系列最大规模的诡计。在推进主线的过程中，还能得知莱顿教授的小小恋情以及他一直戴着高筒礼帽的理由，让玩家更为深入地了解这位英国绅士的真实一面。游戏本篇的谜题多达 168 个，其中有直接输入答案、填空、选择与划线等多个类型，均为生动有趣的益智小谜题，老少咸宜。此外，从发售日当天开始，每隔一周官方就会通过“周刊谜题配信”的方式免费向玩家配信 1 道全新的谜题，并持续了整整一年，共追加了 52 道题目。



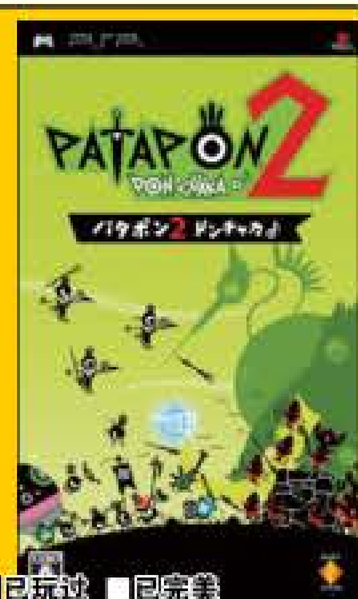
▶青年路克的衣着打扮显然沿用了少年时代的风格。

TIPS

自称未来人士的“青年路克”由著名演员小栗旬献声。早在宣传时期，青年路克的存在就引起了热议。同时，他也是与本作核心内容紧密关联的关键人物。

战鼓啪打碰2

PSP
PATAPON 2 DONCHAKA | UCG评分：28
特快 215期，攻略 216期 | 日版 | 11月27日
SCE | 音乐 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

“《战鼓啪打碰》系列”诞生于 2007 年年底，一开始并没有受到太多关注，但于 2008 年春季在玩家中蔓延，迅速成为 PSP 平台的“洗脑神作”。本作并非传统意义上的音乐游戏，它巧妙地将音乐节奏与动作、策略、解谜、角色扮演相结合，形成了一种风格另类却又趣味十足的类型游戏新形态。再加上 2D 横卷轴的复古场景与色调明快、形象简约的剪影式画面，令这款具有大胆试验性质的作品透露出特立独行的艺术氛围。继承了全部优点的 2 代，摆脱了前作创意小品的印象，不仅包含初代所有内容，游戏规模也在此基础上扩充了数倍，就算是继承前作存档也只能为玩家节省一些开荒的时间。2 代发售前两周放出的体验版非常厚道，不仅进度可以继承到正式版中，而且可以畅快地玩上十个小时，这几乎是初代正式版一半的流程。2 代吸收了不少同时期优秀掌机游戏的特点，在系统上进行了大幅改良，修正了前作中一些不太人性的设计，并增设了难度选择，让不太擅长节奏游戏的玩家也能轻松进入 FEVER 状态。本作的迷你游戏丰富有趣，并且会带来丰厚的收益。游戏更加强调成长要素，有 300 种以上的装备可供收集，兵种和种族的类型增加了一倍有余，而且还加入了极具特色的英雄啪打碰，为联机模式提供了基础。英雄们性能各异的必杀技和面具让游戏的策略性有所提升，不同的战术也让原本相对枯燥的刷素材工作，拥有了意外的爽快感。





■只要战术运用得当，一场战斗刷出的素材甚至能挡住半个屏幕！



▲紧张又爽快的 BOSS 战是“《战鼓啪打碰》系列”最有趣的部分。

TIPS

在联机任务里成功运送彩蛋，收益颇丰。只要实力够强，联机任务单人也能完成。同时在特定关卡还能获得 22 种不同职业的 COM 角色。这样一来，哪怕没有好机友，也可以让电脑控制的队员来帮忙。

428 被封锁的涩谷

Wii	428 封锁された涩谷で	UCG评分:24
	-	日版 12月4日
	SEGA 文字冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是由当年的 Chunsoft(现 Spike Chunsoft)开发、SEGA 发行的有声小说游戏，以日本真实存在的著名商业圈涩谷为舞台，采用了现实演员出演剧情，通过实景拍摄配合台词演出，带给玩家身临其境的游戏体验。游戏中使用到的静态画面多达 12 万张，光是拍摄这些照片就花费掉了将近 3 个月的时间。故事发生在 4 月 28 日上午 10 点，在涩谷警署管辖的区域内发生了一起诱拐事件。以这起诱拐案为开端，新人警官、不良集团的领导、病毒研究学者、自由作家等等原本毫无关系的人们的命运被交织在了一起，涩谷的安危完全掌握在玩家的手中。本作的玩法与 Chunsoft 早些年曾在 SS 平台发售的《街》比较类似，都是多主角路线，并且当前主角所作出的不同选择都会与其他主角的剧情构成影响，这种近似于蝴蝶效应的叙事手法令整个故事呈现出前所未有的广度与深度。加之剧情方面蕴含了很多悬疑推理的要素，如果玩家的日语基础过硬的话，会从中获得非常满足的享受。游戏共有 5 大章和两个附加剧本，5 大章分别是从 5 名主角的视角出发讲述故事，附加剧本则作为对剧情的补充。值得一提的是，第一个附加剧本的编剧是《恐怖惊魂夜》的御用作者我孙子武丸，第二个附加剧本则是 TYPE MOON 负责制作的动画。后来这个动画还被扩展成为了 13 话的 TV 动画《迦南》，以中国上海为背景，曾经震慑涩谷的病毒和恐怖分子再度将人们的命运交织在一起。《428 被封闭的涩谷》在 2009 年先后又发售了 PS3 版和 PSP 版，并于 2011 年推出了 iOS 版。



■因为各个角色之间的剧情相互关联，故而经常会需要前往其他主线获得线索。


▲“附加剧本 2”的截图，选择了 TYPE MOON 来负责也正是看中“型月”自身的人气。


▲可爱的小玉在游戏故事中是卖萌担当。

TIPS

本作获得了日本《Fami 通》杂志的满分评价，是《Fami 通》历史上第 9 个满分游戏。

心灵传说

NDS	テイルズオブハーツ	UCG评分:24
	攻略 217期	日版 12月18日
	NBGI 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是“《传说》系列”的第 11 部正统续作，也是掌机平台上首部 2D 单线战斗的正统作品。和 D2 组的大多数作品一样，本作的战斗并非传统的 TP 制，而是采用了与 PS2 版《宿命传说》CC 制类似的 EG 制系统，通过消费 CC 值来让角色在战斗里进行包括移动、攻击在内的各种行动。虽然是系列相对比较古老的单线制战斗，但是 EG 制与能够活用 NDS 下屏的合作槽让本作得以发挥 NDS 的最大魅力。虽为掌机作品，但本作内容之庞大毫不输给家用机平台的系列正统作，以至于采用了 2Gbit 的 DS 卡带才能完全收录游戏的内容。主线故事长度和家用机版作品没有太大差别，丰富的支线、让玩家没有回头路可走的灵武育成以及数量众多的 NBGI 旗下各品牌游戏角色乱入等等，这一切都是本作的魅力所在。由于在系统方面和 PS2 版《宿命传说》有很大联系，本作也请来了为《宿命传说》演唱了脍炙人口的名曲《宛如梦境》的组合 DEEN 来为本作演唱主题曲。要说到本作最大的话题，那就莫过于对 CG 风格过场的尝试。本作的游戏本体分为动画版与 CG 版两种版本，动画版的过程依然由 Production.I.G 负责，CG 版则是交由白组负责，这一尝试给系列带来了不小的影响，也是奠定了日后家用机平台《传说》画面进化路线的契机之一。

在 2013 年 7 月本作在 PSV 平台发售了重制版《心灵传说 R》，正式将原作角色卡尔塞多尼加入队伍成为可操作角色，同时追加新的原创角色加拉德。战斗系统也从 2D 单线变为 3D 多线，不过依然以空中战作为最大卖点。



▶空中战斗是本作的一大卖点。



■从 2009 年至 2010 年推出的全五卷广播剧 CD，收录了游戏主线的相关剧情。


◀ CG 版的过场动画在很多意义上给日本国内外的玩家带来了很大的冲击。

TIPS

游戏里温泉乡的前台服务员名为“番台ナムコ”，与 NBGI 的通称“Bandai Namco”的日语发音相同。

异说 最终幻想

PSP	ディシディア ファイナルファンタジー	UCG评分：26
攻略 217期	日版	12月18日
Square Enix	动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是纪念《最终幻想》系列”诞生20周年而推出的动作角色扮演游戏，汇集了系列作品中的多名人气角色，展开了一场史无前例的梦幻大乱斗。游戏的舞台建立在一个虚空的世界中，调和之神Cosmos在与混沌之神Chaos的战斗中落入下风，世界即将被混沌所覆盖，受到Cosmos引导的十名战士要击倒Chaos，以维护世界的稳定。本作集合了初代到《XII》中的22位人气角色。正如游戏类型所述，游戏中存在角色育成的要素，玩家可以在战斗中获得经验值提升等级和能力，也可以在战斗中得到各种道具与装备的奖励。游戏系统非常特别，角色的攻击取决于自身持有的勇气值，在战斗中玩家可以通过勇气攻击来夺取对手的攻击力（勇气值），从而强化自己的攻击力，充分体现了此消彼长的过程。然后当发动HP攻击，也就是必杀技命中对手时，当前玩家所持有的攻击力（勇气值）就会直接在对手的体力值上扣减。体力值归零即视为战斗失败。游戏过场动画及战斗过程中均采用了全程语音，10名战士都有独自的故事模式；各种收集要素足以谋杀大量时间。此外满足各种条件还可以在“战斗解锁”中解锁新的要素。除了与电脑对战外，本作还支持线下二人联机对战。另外在2009年11月1日，官方还发售了名为《异说 最终幻想 国际版》的加强版，针对玩家提出的建议修改了角色的性能和游戏平衡性，追加了全新的街机模式，并可以继承原版的存档。



◀来自初代的光之战士。



▶释放爆裂攻击时的指令操作也尽可能还原了原作的系统。

TIPS

本作在日本本土首发当周创下了约50万的销量，不仅夺得了当周软件销售排行第一位，而且还是当时本土PSP软件初动销售的排位的第三位。（当时的第一、二位是《MHP2G》和《MHP2》。）


■本作的同捆限定版PSP。

2008

白骑士物语 古之鼓动

PS3	白騎士物語 古の鼓動	UCG评分：26
攻略 218、219期	日版	12月25日
SCE	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《白骑士物语 古之鼓动》是由Level-5制作、原SCE发行的日式角色扮演游戏。游戏的开发耗时多年，最终成品与最初公布的版本相去甚远，成为了一个注重联机的游戏。游戏中玩家扮演的是一名自定义角色，在剧情模式中玩家将跟随主人公一起加入勇者救公主的队伍中。主人公雷纳德和特定队员拥有特殊能力，可以变身为巨大的骑士作战，玩起来很有特摄片的感觉。游戏的故事并没有结束，最终到续作中才得以补完。战斗系统类似当时的网游，玩家需要事先编排好指令栏，在战斗中即时选取指令进行攻防。玩家可以将数个技巧编排为一条连续技，在战斗中点一下就可以自动使出。

相比剧情模式，联机部分才是游戏的本体。在游戏专用的GEONET网络中，玩家可以建立自己房间，或者发表冒险日志。当然最重要的还是挑战工会任务，每个任务最多支持4人同时进行。通过完成任务来提升工会等级，而工会等级上去后可以挑战更强的敌人来合成更好的装备。然而联机模式中的素材掉落率极其低下，有时候同一个任务打上好几百遍也未必能凑齐想要的素材。如此严苛的设定在今天看来是很难想象的，不过在PS3游戏匮乏的早期，不少玩家正是因此花费了成百上千小时于此作中，可谓痛并快乐着。



■更换装备后，角色的外观也会随之变化。


◀珍贵素材掉落的瞬间，是玩家最开心的时候。


▶雷纳德

TIPS

《古之鼓动》的续作《光与暗的觉醒》于2010年发售，可以继承存档。续作需要有网络通行证才能联机游戏，但游戏没有发行港版，所以港服也没有推出网络通行证服务。这使得大量使用非日服账号来游玩《古之鼓动》的玩家，无法将自己成百上千小时的存档继承过去。这个近乎脑残的设定在当时招致玩家的极度不满。

2009

1

1月2日 英国《泰晤士日报》报道，索尼准备在CES 展之后“砍掉主要亏损部门”，并暗示该部门有可能是SCE。事后证明索尼裁员规模扩大属实，但SCE 在集团内的战略地位反而在提高。

1月23日 由于业绩出现了前所未有的负增长，微软宣布进行其历史上最大规模的裁员，总共裁员5000 人。游戏部门虽然收入上升，但仍然遭到波及。

1月29日 索尼集团宣布本财年预计将出现1500 亿日元的巨额净亏损，其中SCE 部门亏损300 亿日元。PS3、PS2 和PSP 在年末商战期间销量同比均明显降低。

1月30日 任天堂宣布其本财年前9 个月的销售额同比增长17%，利润同比增长27%，但受到经济危机的影响，其全年利润预期下调33%。这导致了任天堂股价当日暴跌12%。

2

2月10日 任天堂决定大幅增加游戏研发投入，斥资128 亿日元在其总部附近购买了一块40000 平方米的土地，将用于建设研发中心。

2月12日 Square Enix 宣布《勇者斗恶龙Ⅸ》将延期至7 月发售。理由是在最后阶段发现了无法解决的BUG。同日Square Enix 宣布将以8400 万英镑收购以《古墓丽影》著称的Eidos 公司，Eidos 董事会表示欢迎。

2月12日 Capcom 宣布《怪物猎人 携带版 2nd G》累计出货量已经突破了300 万套。这是Capcom 历史上首款在日本突破300 万套销量的游戏，超过了《街头霸王Ⅱ》的290 万套。

2月13日 索尼宣布PSP 全球累计出货量已经突破5000 万台。

2月18日 任天堂宣布注资200 万美元于樱井政博的新公司Project Sora，目标是“开发任天堂无法制作的游戏”。

2月27日 索尼宣布进行机构重组，社长中钵良治被剥夺权力，由CEO 霍华德·斯金格兼任社长职务。索尼将会设立两个囊括旗下各事业领域的部门，其中网络产品与服务部门将由SCE 社长平井一夫掌管。

3

3月2日 Xbox 退出历史舞台，微软正式停止了其相关售后服务。

3月11日 任天堂宣布NDS 的全球累计出货量突破一亿台，成为继GB、PS 和PS2 之后第四部突破一亿台销量的游戏机，并且刷新了突破一亿台销量的时间纪录。

3月15日 任天堂在英国上演了历史上罕见的主机涨价行为：Wii 的批发价全面上调18~20英镑，理由是英镑持续贬值。英国零售商对此怨声载道，却也只能无奈配合，通过与游戏捆绑销售等方式变相涨价。

3月16日 Capcom 宣布《生化危机5》首批出货量超过400 万套，创造了系列的新纪录。



3月24日 GDC 2009 最具话题性的OnLive 游戏点播服务公开。该服务通过网络传输游戏画面，玩家的操作信号通过网络传输到服务器端，对服务器中运行的游戏进行操作。这样只需极低的硬件配置就可以玩到最高画质的游戏。分析家称该服务将带来游戏业的商业模式革命。

4

4月1日 Koei Tecmo 正式成立，并公布合并后的公司新LOGO。

4月14日 微软宣布将X360 出现的E74 错误也纳入其3 年质保的范畴之内，采取改良新工艺生产的X360 被怀疑仍存在巨大的质量隐患。

4月21日 X360 日本销量突破100 万，微软开展感谢活动，并公布了31 款将于年内在日本发售的游戏。

4月23日 微软宣布其上季度出现了23 年来的首次业绩下滑，游戏部门出现3100 万美元亏损。不过X360 全球销量已突破3000 万台。

5

5月5日 EA 宣布上财年亏损10.1 亿美元，创下第三方游戏发行商单年亏损额度最高纪录。EA 开始酝酿新一轮大裁员计划。

5月6日 《永远的毁灭公爵》的开发商3D Realms 宣布破产，这款开发了十几年的游戏将因此延续其永不发售的传奇。

5月7日 任天堂宣布上财年实现1.83 万亿日元销售额，净利润再创新高，达到2790 亿日元。至此，任天堂攀上了百多年来的全盛顶点。

5月14日 索尼公布上财年财报，确认出现14 年来第一次巨额亏损。运营亏损达2278 亿日元，其中游戏部门亏损585 亿日元。当日索尼股价下跌了6.8%。不过PS3 软件销量提高了4580 万套，首次突破一亿套大关。

5月14日 国内论坛出现超薄版PS3 工厂泄露图，并立即扩散至全球。之后索尼要求各网站撤下相关报道。

5月31日 E3 展召开之前，PS3 网络杂志Qore 正式确认PSP go 的详情，并公布了包括《GT 赛车 PSP》在内的多款新作影像。



6

6月1日 微软召开E3 展前发布会。被不少业内人士称为E3 历史上最精彩的这场发布会以十款大作为主打，邀请了甲壳虫乐队和斯皮尔伯格等名人，并通过

小岛秀夫拍肩的方式公布了《潜龙谍影 崛起》。作为发布会压轴戏的“初生计划”更是令人匪夷所思。

6月2日 索尼E3展前发布会中惊喜不断，除了公开PS3/PC版网游巨作《最终幻想XⅣ》，以及被各种媒体提前披露的PSP go和PS3新型体感操作系统之外，还公布了小岛秀夫亲自担任制作人的《潜龙谍影 和平行者》和《生化危机 携带版》等PSP惊喜大作。

6月2日 任天堂在E3展前发布会中公开了两款《马里奥》新作、与Team Ninja合作开发的Wii《银河战士》新作、《黄金太阳DS》以及Wii的最新硬件：生命力感应器。

6月5日 Take-Two总裁透露，PS3独占大作《Agent》由Rockstar North的《横行霸道》原班人马打造，将会是一款与《横行霸道》同级别的超大作，可能会成为PS3世代的《横行霸道》。

6月13日 任天堂宣布Wii在美国的累计销量已经达到2000万台，刷新了美国的主机销量速度纪录。

6月23日 索尼宣布PSN用户数量已经突破2500万，用户总下载量已经超过5亿次，Home用户数超过700万。

6月24日 《辐射3》开发商Bethesda Softworks的母公司ZeniMax宣布将收购曾因《毁灭战士》、《雷神之锤》等大作而风光一时的id Software。

7

7月2日 日本媒体报道，Square Enix正准备将《最终幻想》全面外传化，目的是为该系列增加低龄受众。第一弹是NDS的《光之4战士 最终幻想外传》。

7月11日 《勇者斗恶龙Ⅸ》上市，以234万套的两日销量刷新系列的首发销量纪录。该作的发售结束了日本游戏市场半年来的萎靡不振。

7月17日 索尼在欧洲的Develop Conference演示了PS3体感操作系统，并暗示其同样可以实现“初生计划”的面部识别和智能对话等功能。

7月23日 微软公布了动画短片集《光环传奇》，该片由日本多家知名动画公司联合打造。同时微软宣布其已经组建子公司“343 industries”，今后将负责所有的《光环》相关产品与品牌运作。

8

8月1日 《怪物猎人3 tri》发售，以首周52万套、预订量100万套的成绩创造了日本Wii第三方游戏的最高销售纪录。

8月19日 SCEE在德国科隆Gamescom游戏展中正式公开了超薄版PS3。同日SCE各地分公司陆续召开发布会，宣布了各地的超薄版PS3发售计划。多数地区的定价比起普通型号都有25%的降幅。

8月19日 微软的Gamescom新闻发布会完全成为《神鬼寓言Ⅲ》专场发布会，确认该作将于2010年末发售，并暗示了支持“初生计划”的可能性。

8月20日 Capcom宣布《战国BASARA3》将采用较为罕见的PS3/Wii跨平台方式，预定2010年发售。

8月31日 迪士尼宣布以40亿美元收购美国老牌漫画公司Marvel，后者对游戏公司的角色授权也会受到这起并购案的影响。

9

9月1日 超薄版PS3于世界各地陆续上市，香港为全球首站。

9月15日 Square Enix宣布原X360独占大作《星之海洋4》将移植到PS3，预定2010年2月4日发售。至此，微软在日本的RPG攻势完全败退。



9月16日 欧洲游戏零售商认为PSP go完全以网络发行的方式销售游戏会损害零售商的利益，因此多家知名零售商宣布抵制PSP go。

9月23日 东京游戏展正式开幕，SCE社长平井一夫发表基调演讲。当日下午SCEJ召开新闻发布会，公布了运用PS3体感控制器的《生化危机5 导演剪辑版》和《小小大星球》体感控制版。

9月24日 眼看着PS3销量超越Wii，任天堂终于加入价格战，Wii发售三年来首次降价20%。

10

10月13日 PS3秋季大作《神秘海域2》发售，该作成为2009年媒体平均得分最高的游戏。

10月14日 Koei Tecmo召开新闻发布会，宣布强力打造PS3/X360一骑当千式动作游戏《北斗无双》，并提出日本百万销量的惊人目标。当日Koei Tecmo股价暴涨。

10月20日 EA宣布“《极品飞车》系列”全球累计销量已经突破1亿套，是全球第四个销量过亿的游戏系列。

10月29日 任天堂公开了屏幕尺寸增加到4.2英寸的NDSi LL。这是为老年人准备的型号，其日版发售时间为11月21日，售价2万日元。美版名为NDSi XL，预定2010年春季发售。

10月29日 任天堂公布上半财年财报，销售利润暴跌52%，Wii销量同比减少了将近一半。岩田聪表示错误估计了当前的业界形势，因此将全年利润预期大幅下调700亿日元。

11

11月10日 EA宣布上财季巨额亏损，同时宣布裁员1500人，取消十几款新作，2010年发行的游戏数量将减少到一半。EA多个主力工作室都被大幅裁员，Black Box、Pandemic等被关闭，多个游戏系列将进行改造。

11月10日 《COD现代战争2》发售，创造了首发5天销售额5.5亿美元、销量800多万套的娱乐产业史上最高纪录。分析家预测该作销量有望达到2000万套，销售收入超过10亿美元。

11月19日 索尼集团召开“经营施策说明会”，提出未来PS3的发展将围绕其五大优势：体感控制器、蓝光、PSN、与PSP联动、3D游戏。索尼将以PSN为基础打造“索尼网络服务”，将会涵盖索尼集团所有可与网络挂钩的产品，并且涵盖第三方的产品。

11月21日 NDSi LL于日本上市，东京各游戏零售店出现排队长龙，两日实际销量超过10万台。

11月30日 Activision宣布“《COD》系列”累计销售额突破30亿美元。

11月30日 育碧宣布上半财年亏损7800万欧元，Wii游戏销量下跌是主要原因，今后育碧将会把经营重心转向PS3和X360。

12

12月2日 《寂静岭》制作人山冈晃透露其已经离开Konami。

12月3日 SCEJ召开“PlayStation Award”颁奖礼，《怪物猎人 携带版 2nd G》连续第三次获得白金奖。

12月4日 《日经》报道过去一直供不应求的Wii开始产能过剩，任天堂正大幅降低其产量，导致两家零部件供应商的利润降低了一半。

12月17日 《最终幻想XⅢ》在日本上市，首批出货量180万套，首日单体版销量突破100万套，首周实际销量超过150万套。当周PS3创下了25.5万台的历史最高周销量纪录。和田洋一表示本作日本销量有望超过200万套。

12月21日 Square Enix宣布《勇者斗恶龙Ⅸ》已成为系列销量最高的一作。

恶魔之魂

PS3	デモンズソウル	UCG评分 :23
-	日版	2月5日
SCE	动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

2006年，PS3主机发布，但由于其自身硬件架构的开发难度、游戏数量的不多和售价的较高，使其销量在初期逊于它的对手，急需独占新作的索尼找到了From Software。SCE的梶井健与From Software的宫崎英高都对《国王密令》(Kings Field)赞赏有加，最终他们决定由SCE和From Software共同开发一款《国王密令》的续作，而这便是《恶魔之魂》的开始，更是整个“魂系列”的开端。《恶魔之魂》的游戏体验来源于它带给玩家们的各种“死”，而玩家们之所以会在这款动作角色扮演游戏中死这么多次，是由于本作超高的游戏难度。游戏中的各种敌人异常强力，即使是最初的小兵也能够一套连击带走初期的主角。角色死亡后的惩罚异常残酷，不仅会掉光作为货币与经验值作用的“魂”，还会使角色失去肉身进入灵魂状态。灵魂状态下的角色血量只有肉身状态下角色血量的一半，而要想恢复至肉身状态，要么打败强大的BOSS，要么使用异常稀少的虚幻眼瞳石。此外，本作的世界分为普通、纯白、纯黑三种，如果角色在肉身状态时死亡多次，世界便会纯黑，纯黑世界会多出许多暗影敌人使得难度进一步提升。这种死亡与难度不断重复与叠加的游戏模式，在本作发售之初受到了不少抱怨。但即便如此，也有不少核心玩家对本作赞赏有加，在他们的大力推广之下，玩家们逐渐意识到在高难度表面的背后是本作独特而严谨的游戏系统，以及晦涩黑暗的游戏剧情。《恶魔之魂》也正因此成为了一个经典系列的开端。



■飞龙骑脸怎么死嘛！（误）



▲持盾后二人转才是面对敌人时正确应对方法。



■防火女正是本作的女主角。（大误）

TIPS

无论是之前的《国王密令》、《装甲核心》，还是之后的《黑暗之魂》、《血源诅咒》，From Software大多数的作品中总能看见“月光”这把武器。

马里奥与路易RPG3

NDS	マリオ&ルイージRPG3!!!	UCG评分 :25
攻略 221期	日版	2月11日
Nintendo	动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作最具创意的一点，在于玩家可以控制库巴进行游戏，这也是本作的最大卖点。游戏中的马里奥兄弟与库巴是分为两线作战的：库巴负责在蘑菇国的大地图上行动，而马里奥兄弟则在库巴的肚子里展开冒险。在本作的故事中，蘑菇国的居民都患上了一种怪病，患者的身体会肿胀得像气球一样，导致生活不能自理，马里奥兄弟的任务就是寻找致病的原因并设法得到解药。而库巴为了胜过马里奥，在可疑商人的诱惑下吃下了可疑的蘑菇，结果把马里奥兄弟和碧奇公主吸进了肚子后昏迷，自己的库巴城也被夺走。利益面前没有永远的敌人，马里奥兄弟与库巴开始一起对付威胁蘑菇王国的外敌。游戏中依旧充满了有趣的解谜要素，并且这些解谜要素还将马里奥兄弟在库巴肚子里的冒险与库巴在地面上的行动联系起来：马里奥兄弟通过在库巴体内的解谜，可以令库巴的各种能力逐步恢复或暂时提升，而库巴只有在恢复或提升了这些能力之后，才可顺利解除地面上的各种机关。库巴在解除机关时，体内的马里奥兄弟也有可能受到影响，甚至还需要将按键与触控操作相结合，甚至还会用到麦克风，让玩家在战斗时一直都保持着高度紧张的状态。中后期还有将NDS横向放置才能进行的大魄力战斗场景，战斗的乐趣不可估量。美中不足的是，这款游戏中不存在多周目的设定，缺少了通关之后继续玩下去的动力。



▲库巴喝水的时候，体内就会变成水漫金山的状态，协助马里奥兄弟通过难关。



■库巴在外界解谜中。



■马里奥兄弟在库巴体内寻找碧奇公主。

TIPS

本作的美版标题为《Mario & Luigi: Bowser's Inside Story》，副标题充分体现了本作的故事精髓。同时这也是第一款在标题上出现库巴(Bowser)名字的作品。

街头霸王Ⅳ

多机种 | ストリ-トファイタ-Ⅳ | UCG评分 :27
特快 221 期，研究 223、224 期 | 日版 | 2月12日
Capcom | 格斗 | 对应机种 :PS3/X360


□已玩过 □已完美

《街头霸王Ⅳ》是系列相隔八年后推出的正统续作，本作是2008年同名游戏街机版的家用机移植作品，游戏的画面使用了特殊的卡通渲染技术，使得游戏在3D的画面上保持原汁原味的2D格斗游戏手感，独创的水墨风格特效也使得本作的画面独具特色。角色的设计突显了格斗家强壮的体魄以及压迫力十足的力量感，加上人物表情丰富且极具动感，让人一见难忘。本作以“拯救与复仇”作为系统核心，“拯救系统”允许玩家以暂扣体力的方式抵消对手的攻击以及取消部分动作的硬直，“复仇系统”则在普通的超必杀技外，追加能一发逆转的终极必杀，这种系统看似简单，但却衍生出大量不同的战术，加上刷键、安全跳等高端隐藏系统，使得游戏极具研究价值。作为街机的移植版，主机版可谓诚意满分，一口气追加了8名可使用的角色，其中包括了樱、刚拳等系列中的老面孔。另外，家用机版还设定了时间挑战、生存挑战、连技课题等能让玩家在单机游戏时修炼的内容，这些内容也被日后的同类游戏参考，成为当今格斗游戏的必备系统。在网战方面，Capcom下足了工夫制作出当时有史以来最出色的网战体验，就算是一两格信号都能颇为流畅地进行对战，而在之后免费升级追加的“冠军模式”也提升了多人网战时竞争感。


■水墨风是《街头霸王Ⅳ》标志性的艺术风格。


▲《街头霸王Ⅳ》中有不少系列首次登场的原创人物。



TIPS

《街头霸王Ⅳ》的系谱其实是这样的：在《街头霸王Ⅳ》之后，推出了《超级街头霸王Ⅳ》，《超级街头霸王Ⅳ》有2个DLC，使得它成为了《超级街头霸王Ⅳ 街机版》以及《超级街头霸王Ⅳ 街机版 2012》，最后作为收官之作的是改动较大的《终极街头霸王Ⅳ》。

星之海洋4 最后的希望

X360 | スタ-オ-シャン4 The Last Hope | UCG评分 :27
攻略 222 期，研究 223、224 期 | 日版 | 2月19日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

系列正统作之间相隔时间久远也许是这个系列的惯例，在距离《星之海洋3》发售经过了6年之后，tri-Ace与Square Enix再度携手，献上了高清主机世代的首部RPG作品——《星之海洋4 最后的希望》。

本作的故事发生在系列初代作之前，与初代作相隔几个世纪。本作的主角艾吉是第1期宇宙开拓队的志愿兵，由于偶然的契机而成为了宇宙船卡尔纳斯的舰长，在一连串的事件里得以成长起来。

作为高清世代的首部作品，本作在游戏内容方面还是很下功夫，战斗系统在《星之海洋3》的基础上进行了很大的改进，新增加的“SO系统”让战斗的乐趣得到大幅度提升。角色在使用技能后把握好时机输入下一个战斗指令的话还能马上使用下一个技能，并且会提高技能的输出伤害。

战后的奖励也会根据角色在战斗里达成的条件来增加，想要获得更多的FOL(游戏里的金钱单位)的话就要同时击败2个敌人，想要获得更多的经验值的话就要以暴击来给敌人最后一击等等。



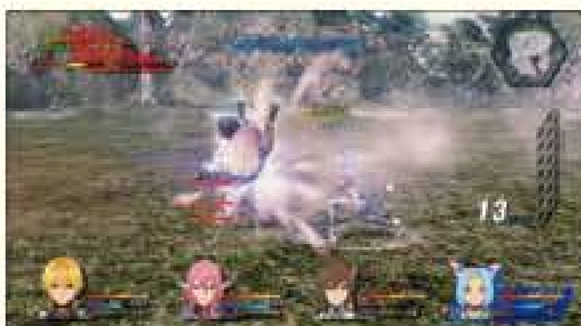
■在2009年3月18日发售的原声音乐集，里面收录了由樱庭统作曲的共计71首游戏音乐。之后在2009年4月8日还发售了重新编曲过的音乐集CD。

“《星之海洋》系列”特色系统之一“PA系统”也依然保留了下来，玩家在满足一定条件之后就能够在宇宙船卡尔纳斯触发与同伴们的PA小剧情，欣赏到主角其他队友们平时所看不到的另外一面。

2010年2月4日本作在PS3平台推出了《星之海洋4 最后的希望 国际版》，除了追加英文语音之外还新增了少量新要素。



■游戏建模与人物原画差别巨大在当年让不少玩家为之吐槽。


▲在《星之海洋3》基础上修改而来的战斗系统爽快感十足。

TIPS

《星之海洋4 最后的希望》在发售首周曾创下Xbox 360主机游戏在日本的首周销量纪录。

光环战争

X360	Halo Wars	UCG评分 :24
	-	中文版 2月26日
	Microsoft 即时战略	无对应周边



□已玩过 □已完美

《光环战争》是"《光环》系列"最大胆的一次尝试。游戏交给了以《帝国时代》而闻名的Ensemble Studios开发，游戏类型正是其最擅长的即时战略。游戏的世界观被设定为《光环》初代的20年前，讲述了人类与星盟的首次冲突。由凤凰级殖民船改造的战舰火灵号，在丰饶星发现了远古圣物，但随之而来的是外星种族星盟的攻击。玩家要在人工智能Serina的指引下，指挥UNSC的士兵和各种载具，击败来犯的星盟之敌。游戏中登场的作战单位各有所长，必须了解它们的特性并作出合理安排，才能在战斗中无往而不利。

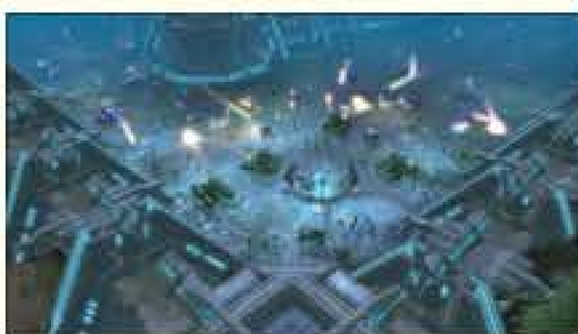


▲本作的限定版附赠小说《创世纪》、领袖卡片、火灵徽章等丰富内容。

本作最大的特色就是操作针对X360进行了优化，一举克服了传统即时战略游戏在主机游戏上因操作而出现的水土不服情况。玩家可以轻松指挥自己的每一个作战单位，完全不需要死记硬背一堆热键。通过Xbox LIVE游戏支持最多6人联机，除了人类以外，星盟方也可以使用，两大阵营各有3个领袖可以选择。此外战场上还隐藏着远古科技，找到之后可以令战局发生变化。本作的CG过场动画素质极高，以当时的眼光来看是精品中的精品。而微软还专门推出了采用普通话的体验版供玩家免费下载，出色的配音赢得玩家的一致好评。可惜的是正式版发售后并没有收录普通话配音。



□士兵单位有各自的动作，不会让人觉得千篇一律。



▲同屏多个作战单位开火时的特效十分华丽。

TIPS

开发本作的Ensemble Studios用了2年半时间才完成此作，尽管游戏销量最终达到了262万套，然而微软出于成本控制等方面的考虑最终仍将其解散。《光环战争》也因此成为这家知名工作室的最后一个游戏。

2009

如龙3

PS3	龙が如く3	UCG评分 :26
	特快 222期	日版 2月26日
	SCE 动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

《如龙3》可以说是系列正统续作中进化最为明显的一作，展现出世嘉作品应有的水准和完成度。本作剧情开端紧接2代结尾，并适当进行了回顾，让新玩家也可以无障碍地融入"《如龙》系列"的极道故事当中。本作的剧情部分采用了倒叙、插叙等手法，将故事中的悬念层层剥开，新出场的人物可谓人性鲜明。虽然以极道的权利斗争和政治阴谋为主题，但其中穿插的孤儿院剧情则带给玩家难得的温馨与平静，与主线之间的穿插互动可谓张弛有度。另外，本作延续了系列的一大特色，那就是众多的分支任务，数量达到了惊人的143个。每个任务都相当于是一个小故事，出场人物众多，内容可谓包罗万象，有些惊险紧张，有些滑稽荒诞，有些又让人感动，可以说没有体验过这些支线任务，损失的可能是游戏一半的乐趣。本作的打斗手感相当出色，系统方面在保留了系列传统的喧哗奥义的同时，还吸收了外传作品《如龙见参》的武器要素，并延用了在玩家中备受好评的"天启"系统，使本作的战斗在突显爽快感的同时又具有丰富的变化，十分过瘾。本作中新增了卡拉OK、高尔夫球、培养夜店小姐等多彩的迷你游戏，迷你游戏的种类达到了20种之多。迷你游戏相关挑战难度不一，但也很容易让人沉迷其中。尽管本作作为沙箱游戏的场景规模不算大，但是重现真实场景，并与多家企业进行合作，进一步确立了其"日式GTA"的地位。



□闷骚的桐生大叔唱起演歌那陶醉的样子简直无法直视。



□把小混混们打得满地找牙已成为"堂岛之龙"的日常。

TIPS

尽管"《如龙》系列"有着独特的文化背景，但《如龙5》之前的作品都推出过名为《YAKUZA》的欧美版本，内容均有删减。其中《如龙3》最受好评，非日语版本总计达到了50万的销量！

杀戮地带2

PS3	Killzone 2	UCG评分：26
SCE	主视角射击	美版 2月27日
	无对应周边	



□已玩过 □已完美

相比平平无奇的第一作，《杀戮地带2》的素质明显高上一截。本作抹去了当年初代号称"光环杀手"时的狂妄，而是踏踏实实地走出了属于自己的路。和"《光环》系列"重视个人英雄主义的史诗故事不同，本作更着重描写军队中的一名普通士兵，在战争的刻画方面也没有简单的非黑即白，而是从一名士兵的角度来看待这场战争。本作的画面在当时来说相当出众，海尔刚星球恶劣的气候表现得相当到位，无论是闪电还是沙尘暴都给玩家一种身临其境的感觉。本作的很多细节，例如跑动时左右晃动的镜头、开枪时强大的后坐力，配合本作高超的AI，在不断和会包围会转移位置的敌人战斗中，玩家仿佛参加了一场真正的未来战争。本作的多人部分也相当值得称道，玩家可以从多种职业中选择一个，而不同的职业有着不同的分工。例如有人负责架设机枪塔协助队友进攻的，有人负责侦查并设置重生点，有人负责救援队友，甚至还会有人负责指挥战局。队伍中的所有人都有着自己负责的工作，要想获得一场战局的胜利靠的可不是一个杀敌如麻的神枪手，更多时候依靠的是全队的通力合作。而每一个职业都擅长不同的模式，例如节奏快，注重杀敌速度的模式中，一个会在适当地点设置重生点的队友就显得十分重要。值得一提的是，本作还对应六轴操作，玩家可以使用六轴来进行狙击枪瞄准。


■各式各样的海尔刚士兵会在游戏中给玩家带来很大的麻烦。


▶海尔刚狙击手


▲本作的战场氛围营造得相当成功。

TIPS

和PS2时代的前作相比，本作的画面到底强化了多少呢？举个简单的例子，本作中一个角色面部所包含的多边形总数，约等于PS2上《杀戮地带》一个关卡里所包含的多边形数量。

生化危机5

多机种	バイオハザード5	UCG评分：30
攻略222期，研究223、224、225期	日版	3月5日
Capcom	动作冒险	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

《生化》的故事线依旧与现实时间齐头并进，在2006年的一次行动中，吉尔与威斯克双双坠崖失踪，失去搭档的克里斯则陷入了迷茫。三年后，与生化恐怖对抗的BSAA组织日益壮大，克里斯踏上了非洲大陆，这里出现的大量生化兵器让当地民众陷入了恐慌，而他此行还有一个不为人知的原因……三上真司离开Capcom之后，"《生化》系列"的首款正统续作选择了在4代的基础上进一步强化完善。本作的射击手感、体术动作、枪械改造、QTE等系统都是前作的进化版，而引入的双人协力机制则为游戏带来了更为丰富的玩法。在游戏时有一名AI同伴如影随形，玩家能对其下达指令，同伴也会配合玩家攻击敌人或协力解谜。通过联网或单机分屏的方式，玩家之间还可以实现双人合作，双打能够实现战术互补，大幅提高了攻关效率和游戏乐趣。除了耐玩性超高的"佣兵模式"外，本作还通过付费DLC的形式追加了支持最多4人对抗的"对战模式"，以及两个与主线紧密相关的章节，补完了剧情。一年后推出的《取舍版/黄金版》则收录了全部DLC。


■《生化》的故事首次来到非洲大陆，克里斯也有了一位黑人搭档——谢娃。


▲系列一直以来着力塑造的大反派阿尔伯特·威斯克在5代被终结，让众多粉丝耿耿于怀。


◀分屏或联机双打让玩家们感受到了并肩作战的乐趣，也衍生出了更多的打法。

TIPS

本作于2007年E3展上公布的宣传PV遭到了非议，因为影像所展现的是一个白人男子在非洲的小村庄里攻击黑人。《新闻周刊》的编辑指出，这样的画面很容易带来种族歧视的印象。在后来的正式版游戏中，敌人的肤色也增加了许多种。

横行霸道 唐人街战争

NDS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	UCG评分：25
攻略224期	美版	3月17日
Rockstar Games	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

说到“《横行霸道》系列”，玩家们可能会想到枪林弹雨的帮派火拼、无拘无束的犯罪生活，而当这些玩家们熟悉的内容通过俯视角而非第三人称背后视角来进行呈现时，又将会带给玩家们怎样独特的游玩体验呢？《横行霸道 唐人街战争》便是这样一款俯视角的“《横行霸道》系列”作品。本作的故事发生在自由城之中，玩家们将通过俯视角再次看见《横行霸道Ⅳ》中的自由之都。主人公李煌是香港九龙黑帮头目的儿子。在其父亲被谋杀之后，李煌带着帮派至宝御剑来到了自由城，准备将之交于帮派新头目——其叔叔李武“肯尼”手中。但在刚飞抵自由城后李煌便被人伏击，不仅御剑被抢走，连自己都差点被谋害。为了查清整件事情的来龙去脉，李煌在自由城中开始了他新的冒险。正因为主角的身分和故事发生的地点，本作有大量的中国元素。除了系列传统的黑帮剧情外，系列惯有的其他特色在本作依然存在。抢取车辆、走私毒品、逃离追捕、警匪火拼，即使在俯视角之下，玩家们依然能在本作中体验到自由而精彩的黑帮生活。此外，本作NDS版充分利用了触摸的特性，诸如砸碎玻璃、插入钥匙、扭动螺丝、控制手雷的投掷方向等都需要触摸操作，还可以通过对麦克风吹口哨来叫停出租车。除了NDS版外，本作在之后还发售了PSP版本。PSP版本在提升了画质的同时，简化了许多小游戏的操作。



◀系列第一位黄种人主角。



□即便是俯视角，本作警匪火拼的场面依然火爆十足。



◀本作充分利用了触摸功能，使得俯视角的本作多了许多细节。

TIPS

虽然本作是一款俯视角掌机平台的“《横行霸道》系列”作品，但多家媒体给本作打出了满分，其在Metacritic的平均分也高达93分。

本作并不是系列第一款采用俯视角的作品，系列第一作《横行霸道》便采用了这种视角。

超级机器人大战K

NDS	ス-パ-ロボット大战K	UCG评分：22
攻略224期	日版	3月20日
NBGI	策略角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是NDS上继《超级机器人大战W》之后的第二款“《机战》系列”作品。这次的参战作品以2000年左右的动画居多，系列新参战的作品也不占少数，如《苍穹的法芙娜》、《枪×剑》、《机动战士高达SEED C.E.73观星者》、《凯王 大空魔龙传奇》、《机兽创世记》、《钢铁神杰克》等新参战作品，也不乏有《返乡战士》、《机动战士高达SEED DESTINY》、《电脑战机》、《神魂合体》这几个初次登陆掌机的作品，可以说大部分战斗动画都是全新制作。战斗动画也在细节方面做了加强，动画原作的主角、机体能力都有特写画面，表现力十足。

系统方面，仍旧延续了掌机作品的诸多系统，如驾驶员养成、强化部件、技能部件、机体改造、连击、援护防御和援护攻击，还有特定的机体相邻才可以使用的合体攻击，当然，隐藏机体也依旧是游戏引人玩上多周目的核心要素。系列惯例的原作还原体系仍有保持，把动画作品中的各种机体系统如实还原，让每个机体各具特色，更加有原作的味道。除此之外，本作首次引用了《超级机器人大战OG》里的双人组队系统。机体组队后，可以更换队长以便于海陆空的三方面移动，HP和EN回复能同时享用，同时也意味着可出场机体数的增多，还有小队补正，让机体的战斗力和生存力大幅提升，在必要的时刻，还可以把僚机分出小队，多出一次攻击机会。当然，在小队系统的基础上，有连击属性的攻击技能可以无视援护防御直接横扫多个小队，让战斗更加爽快。本作还能和GBA平台的《机战》联动，来获得特殊的强化部件和多余的资金，让机体的作战能力更上一层楼。



◀本作主人公之一的米斯特·雷克斯，曾说出过各种不负责任、蔑视他人的台词，所以深得不少玩家的痛恨，长久以来一直是众机战玩家的调侃对象之一。



■游戏以大量动画来表现每个作品人物或机体的特色，比如气力达到一定程度就能发动的技能“SEED”。



▲战斗画面相对原作的还原度极高。

TIPS

游戏发售后，有玩家发现游戏中某个地图的BGM直接盗用了《四狂神战记Ⅱ》的曲目，因此NBGI在2009年8月19日刊载了谢罪文以示歉意。

胧村正

Wii	胧村正		UCG评分：26
	攻略 225期	日版	4月9日
	MMV	动作角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是以《公主王冠》、《奥丁领域》等绝美 2D 画面为玩家所熟知的 Vanillaware 公司打造的日式和风作品，游戏以日本元禄时代为背景，展现了一个妖怪横行的奇妙世界。剧情以两位主角的不同路线展开——男主角鬼助是伊贺骷髅谷的逃忍，丧失记忆的他一路拼杀，逐渐想起了自己曾犯下的过错；女主角百姬原本只是一位弱不禁风的公主，但却被胧流剑士饭纲阵九朗以移魂之术占据了肉体，不得不与他共同行动。两名主角所要面对的 BOSS 截然不同，登场角色之间有着千丝万缕的联系，而每名主角还有三种不同的结局。角色的攻击动作分为太刀和大太刀两种类型，太刀轻盈灵动、大太刀力道十足，除了出招动作不同外，还能消耗灵力槽发动奥义。平时积累的魂和生气可用于打造妖刀村正，108 把妖刀有各自独特的奥义。除了主线的 BOSS 外，地图上还设有不同颜色的魔窟共 16 处，成功挑战便能得到强力的装备品。本作共设置了三种难度，即使是不擅长动作类游戏的玩家也能在“无双”难度中轻松享受战斗的爽快感，而追求高难度的玩家则能在“修罗”和“死狂”难度下寻求更刺激的挑战。美食是香草社的一大特色，无论是料理店精致的寿司、点心，还是用食材自制的火锅、料理，一口口吃下的动画都会让玩家食指大动。


□本作的画面、音乐都充满了古朴的日式和风气息。




▲“断刀即死”的死狂难度成为不少玩家的梦魇。

TIPS

本作于 2013 年 3 月 28 日移植到 PSV 平台，后来还以付费 DLC 的形式陆续追加了 4 弹短剧本。每一弹都有不同的人物和剧情，角色招式特性也各有千秋，而且可以挑战正篇的所有 BOSS 和魔窟，极富诚意。

无名英雄

PS3	inFAMOUS		UCG评分：27
	特快 229期	中文版	5月26日
	SCE	动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

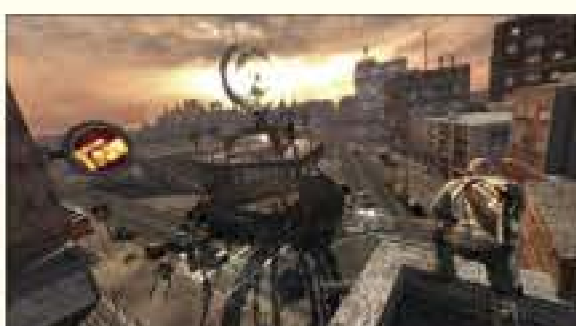
《无名英雄》是 SCE 旗下 SuckerPunch 工作室开发的一款开放世界性质的动作冒险游戏，SuckerPunch 在此前的代表作为“《狡狐大冒险》系列”，《无名英雄》是他们在 PS3 平台推出的首款游戏。

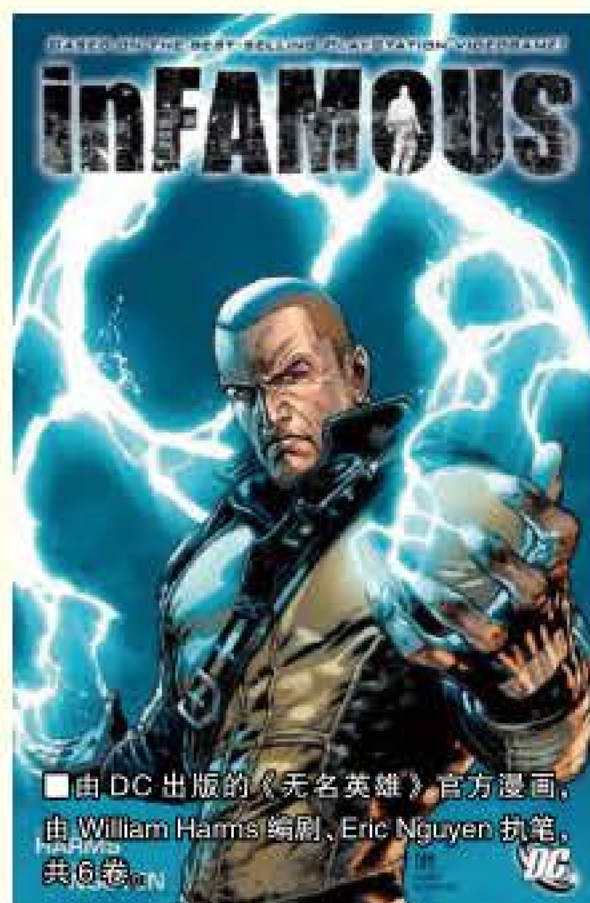
故事的舞台发生在现代背景的架空都市“帝国市”，主角柯尔在某一天运送快递时按照要求启动了名为“辐射球”的物品，结果引发了爆炸，导致城市旧城区惨遭毁灭，造成大量人员伤亡，而他在这次事件里获得了能够控制电流的能力，他一边在城市里探索着一边解决各种各样的事件，在解决事件的过程中他也渐渐接触到了爆炸事件的核心。

作为一款原创作品，本作的表现还是很不错的，玩家在游戏里可以操作着拥有超能力的柯尔在城市里进行探索。柯尔的能力可以玩出很多的花样，他能够赋予可导电的物品电流，也能够从有电的物品上吸收电力，还能够在电线或者铁道上进行滑行。柯尔的电力也不仅仅只是作为攻击手段或者发电机，他还能够用这力量给他人进行治疗。

本作的最大卖点之一就是玩家能够在正邪之间进行选择，在主线、支线乃至在街边面对路人时玩家都能够做出选择，玩家能够进行屠杀或者造福城市，在面对受伤的人时能够选择救人或杀人，在打败敌人后能够选择是否给他最后一击。玩家选择正义或者邪恶时或获得相应的数值，根据数值的高低来决定游戏剧情的走向、人们对柯尔的评价以及柯尔所能够学习的技能。


□活用能力来战斗是本作的最大乐趣。


▲探索城市的同时利用主角的能力与场景或 NPC 进行互动也十分有意思。



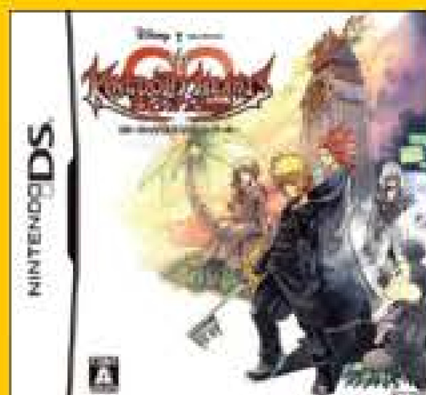
□由 DC 出版的《无名英雄》官方漫画，由 William Harms 编剧、Eric Nguyen 执笔，共6卷。

TIPS

本作的日版是 SCE 在日本地区发行的第一款评级为 Z（18 岁以上）的游戏。

王国之心 358/2天

NDS	Kingdom Hearts 358/2 Days	UCG评分:24
	攻略 229期	日版 5月30日
	Square Enix / 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是NDS平台上的第一款《王国之心》,也是继GBA的《记忆之链》后第二部对应掌机平台的《王国之心》,游戏不再采用2D画面,而是回归系列传统的纯3D建模,不过受限于机能以及缺少摇杆,游戏的画面表现和动作操作上还是显得有些捉襟见肘。作为一款外传性质的作品,《358/2天》讲述的是本篇中的敌对势力——十三机关的故事,主角则是机关的第十三号成员、索拉的无存——罗克萨斯,这位在《王国之心2》里客串了"7天"主角的悲情角色,终于有了一部属于自己的作品。本作的时间点设定在初代作品和《王国之心2》之间,与《记忆之链》有一定的重合,可以算是同一段时间内发生在另一个地点的故事。虽然对于本篇剧情的连接没有像《记忆之链》那么重要,但却是系列中第一次正面描绘了十三机关这个神秘组织,而罗克萨斯与长得像凯莉的新角色"西恩"、以及机关里的另一名成员阿克塞尔三人之间的深厚友情也为粉丝们所津津乐道,在一定程度上影响了故事的整体走向。战斗系统部分,由于无法使用摇杆操作而进行了较大的改良,通过在"嵌板系统"中进行技能的搭配组合可以衍生出丰富的连段技能,这样就避免了因按键减少而带来的不便。另外本作中还搭载了系列首次引入的多人联机合作模式,玩家可以选择不同的十三机关成员一起挑战任务,非常具有开创性。



□罗克萨斯、西恩和阿克塞尔一起吃海盐冰的画面,也是三人深厚友谊的见证。



▲在任务模式中,玩家们可以各自操纵不同的机关成员合作挑战。



◀终于真正当了一回主角的罗克萨斯。

TIPS

除了十三机关以外,在游戏中达成特定条件后还可以在任务模式中使用本篇故事中的五名关键角色——索拉、利库、高飞、唐老鸭和米奇,其中最难解锁的是采用一代经典造型的索拉,需要玩家达成全任务通关。

初音未来 歌姬计划

PSP	Hatsune Miku -Project DIVA-	UCG评分:21
	-	日版 7月2日
	SEGA / 音乐	无对应周边



□已玩过 □已完美

《初音未来 歌姬计划》的推出,可谓是SEGA一次大胆的尝试,无论是抓准了Vocaloid在游戏领域的空白,亦或是将即时演算的PV与全新的按键玩法相结合的设计,在当时看来都颇具独创性。精心设计的舞蹈动作和演出效果,配合简单易上手的节奏游戏系统,让喜欢初音等Vocaloid角色和音乐的玩家能够亲身投入其中。要知道当时初音等其他V家角色的3D建模演出,更多还是集中在MMD(MikuMikuDance)等民间创作上,而SEGA则通过这款作品树立起了更专业的官方标准,包括之后采用全息投影形式举办的初音未来演唱会也由其主办,角色的建模风格与舞蹈动作等,都基本与游戏保持一致。除了演奏部分外,SEGA也充分考虑到了创作性的需求,游戏内置的编辑模式允许玩家从背景、动作、运镜等多个方面自由编排PV演出,也能够向大众分享创作成果。本作一共收录了36首曲目,虽然数量看似不少,但其实存在同一首曲目不同角色演唱的版本,而后续追加的两个DLC曲包实际上是官方制作的编辑模式数据,并且一些曲目的PV只是用静态图片简单拼凑而成,由此可见SEGA对于这个新系列大获成功也是意料之外,准备不够充分。当然这些不足之处在后续作品中都逐步进行了完善和改进,最终成长为一个横跨街机、家用机和掌机平台的音乐游戏品牌。而通过与Vocaloid相关产业的合作,某种程度上也为SEGA日后在音乐游戏领域的发展打下了基础。



■独创性的谱面玩法与此前其他的音乐游戏有明显的区别。



▲丰富的换装系统是《初音未来 歌姬计划》的一大亮点。



▲不同曲目对应的服装风格多变。

TIPS

作为一个原创系列,本作在日本上市后一周内销量便突破了10万套,而在游戏发售后五周年之际,官方宣布"《歌姬计划》系列"在日本的总销量已达到250万套,并推出了特别纪念专辑。

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

NDS	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	UCG评分：28
	攻略 231 期，研究 232 期	日版 7月11日
	Square Enix 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

按照“登陆销量最高的硬件”这一传统，《DQ》系列”的正统续作选择了红遍全球的 NDS 掌机，9 代也继续由 Level-5 负责开发。本作的主人公本是一名守护人类的天使，人们的感谢之情会化为星之源，让世界树之木结出女神果实。然而事情却突生变故，女神果实散落到了全世界，主角也不得不前往凡间。玩家可以自由设置主角和同伴的外貌特征，包括性别、体型、发型、发色、肤色等等，同时引入“纸娃娃系统”，根据装备品的不同，角色的外观也会发生相应变化。系统方面最大的变化是引入了数量庞大的支线任务，完成任务可以获得各种奖励，并体验支线剧情，官方也在游戏发售后配信了众多追加任务。全新的藏宝图系统同样极富乐趣，除了流程中得到的藏宝地图外，利用擦肩通信以及 Wi-Fi 联网也能获得各种地图，随机生成的迷宫大幅增加了游戏的耐玩性，交换地图也在日本形成了社会现象。此外，系列传统的转职系统以及 8 代的炼金和技能分支系统都得到沿用，通关后甚至还能用转生系统让角色保留特技重新变为 1 级。本作还支持多人联机，可招待其他玩家到自己的游戏世界中共同冒险。





▲此前的正统作中《DQ3》也可以自创角色，当然没有《DQ9》如此丰富细致。



■本作终于采用了可见式遇敌，NDS 双屏的特性也很适合同时显示地图。

TIPS

在《DQ》系列”正统作品中，除了 9 代外，其他作品都通过重制、移植等方式登陆过多个平台。如今新 3DS 上已经开始陆续推出 SFC 的老游戏模拟，《DQ1 ~ 3》也在未来的发售列表中，也就是说，不久后玩家用一台 3DS 掌机就可以玩到《DQ1 ~ 10》以及未来预定发售的《DQ11》。

怪物猎人3 tri

Wii	モンスタ-ハンタ- 3 tri	UCG评分：29
	特快 226 期，攻略 232，研究 236 · 237 期	日版 8月1日
	Capcom 动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

《怪物猎人》系列”的第三款正统作品，这次官方打出了《MH》的新原点”的口号，旨在将一个不同于前两作的《MH》带给玩家，因此系列中一些固有要素在本作都进行了大刀阔斧的改动。

游戏的线下据点是位于孤岛上的“莫加村”，由于不明原因的地震导致村庄受到了损害，玩家作为派遣猎人来到这里，帮助村民复兴村庄并调查地震的原因，因此线下模式的任务多以村民的委托为主，并且还有奇面族的同伴茶茶同行。线上则是以位于沙漠中心的城镇“洛克拉克”为据点，在这里玩家可以和其他猎人一起进行任务，并且任务的种类也比线下模式丰富。



▲包含了主机、经典手柄和游戏的同捆版。

本作最大的变化就是加入了水中要素，大部分地图都设置有水下区域，猎人可以在这些区域游泳，以此在水中移动或进行采集活动，并且最重要的是还能在水中与怪物战斗，享受和陆地上不一样的水中狩猎。

怪物的种类也有大幅的更新，作为标题怪物的是对应这次海战主题的海龙，同时还有彩鸟、水兽、土砂龙等新怪物。旧怪物虽然只有一部分登场，不过都采用了新的动作模式，动作相比之前作品更为流畅，就算是老怪物狩猎起来也有不同的感觉。

武器里新增了剑斧，这是一种可以在剑模式和斧模式之间切换的变形武器。而旧武器种类几乎删除一半，只保留了片手剑、大剑、太刀、锤子、长枪、弩炮，这点在玩家中引来不少非议，好在后来删除的武器在《MHP3》和《MH3G》中都予以回归。



■作为本作卖点的海战。



▲邀请茶茶一起狩猎。

TIPS

本作累计销量为 115 万套，是 Wii 平台所有第三方作品中最多的，同时也是 Wii 平台第一款突破百万的第三方作品，保持着系列在家用机上的最高销售纪录。

真名法典 II

X360	マグナカルタ2	UCG评分：26
攻略 233期	日版	8月6日
NBGI	角色扮演	无对应周边

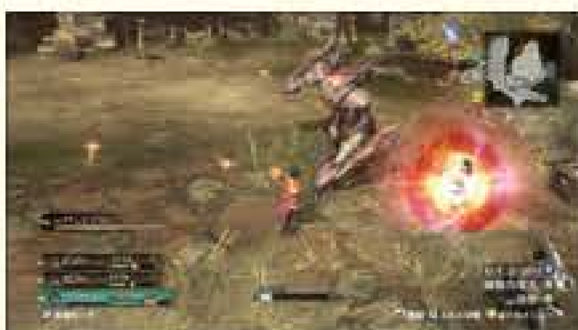


《真名法典 II》问世之际，正值韩式网游席卷全球之际。在此背景下由Softmax（代表作：《西风狂诗曲》）制作的这款单机角色扮演游戏，凭借其浓浓的韩式风味，赢得了不少亚洲玩家的关注。游戏仍由金亨泰担当人设，其笔下的女性角色娇媚动人，令人难忘。发行方还请来了当时正红的平野绫、川澄绫子、钉宫理惠、福山润等大牌声优为游戏中的主角配音，令游戏增色不少。

和此前于PSP和PS2上登场的前作相比，由于平台升级，游戏在画面表现上有极大的提升。大地图的移动方式也有所更改，可以无缝与敌人展开战斗，发动必杀技时还会出现很有迫力的角色特写。游戏的系统别具一格，每名角色有两种型态可以切换，适应不同的战斗场面。每种型态都有独立的技能树，可根据自己的需要进行学习。游戏特别强调气力槽和属性，玩家可以即时切换自己所操作的角色，通过对气力槽的掌控来形成连携。而角色的“卦”属性很受环境影响，根据环境中充盈的元素种类，选择对应属性的角色出击会轻松不少。游戏的隐藏要素不多，全部以支线任务的方式穿插于流程中，并不需要玩家浪费时间去反复刷怪或者练级。本作发售后还陆续推出了各种DLC，包括纯欣赏的剧情DLC以及追加武器包，并有追加成就。



■不同角色之间的连携是本作最主要的战法。


▲每个场景中的元素分布会在右上方显示出来。


◀敌方女BOSS克莱雅拥有不错的人气。

TIPS

韩国插画家金亨泰接手“《真名法典》系列”的人设后，在东亚文化圈中赢了极高的人气。此后他接手了多部网游手游的美术工作，其中最出名的作品当属《剑灵》，并因为某山寨游戏的缘故，在玩家中催生了“油腻的师姐”一词。

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

多机种	Batman: Arkham Asylum	UCG评分：27
攻略 234期	美版	8月25日
Eidos	动作冒险	对应机种：PS3/X360

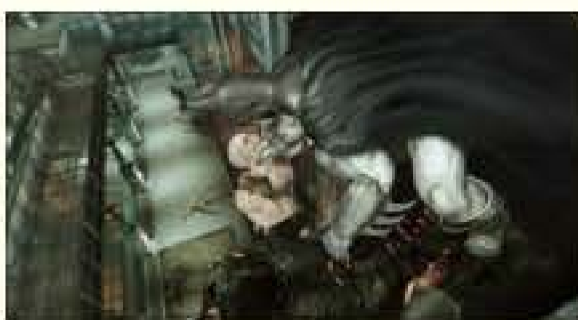


在游戏机诞生之后，关于蝙蝠侠的游戏作品就开始不时地面世，但恐怕没有哪一款能够称得上是3A级大作。《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》终结了这个空白，为美式漫画迷和超级英雄爱好者们贡献了一款注定载入游戏界和欧美动漫界历史的巨作，因为它首次在一款游戏当中，让我们真实地感受到了蝙蝠侠那惊人的身手和高明的潜入手段。

这款“《阿克汉姆》系列”开山之作把故事放在了蝙蝠侠故事中的最为群魔乱舞的地点——阿克汉姆疯人院，当这里发生了暴动，囚犯们占据了疯人院并且把不少工作人员挟持为人质后，蝙蝠侠孤身犯险，开始了抓捕超级罪犯的过程。

本作创造了许多被其他游戏作品一再借鉴的游戏元素，例如以连击和反击为核心易学难精的战斗系统，还有用于解谜和观察敌人位置的蝙蝠视觉，甚至是潜行通道的安排等等。本作最终获得了高达92分的媒体平均评价，创造了漫画改编作品中的高分纪录。


■本作的战斗系统很好地解决了其他游戏在呈现蝙蝠侠战斗上遇到的难题，系统本身足够简单，不会让玩家难以上手，动作又足够帅气，能够体现出蝙蝠侠惊人的身手。


▲游戏当中的潜行部分并没有参考传统潜行游戏，而是强调让蝙蝠侠利用环境来展现各种令敌人陷入恐惧的击倒方式。



▲鉴于作品本身就是衍生于漫画，所以本作的概念原画有着非常强烈的漫画风格，而且设定非常细致，就连作为最终BOSS的泰坦化小丑也有详尽的造型细节。

TIPS

虽然《阿克汉姆疯人院》仅仅是“《阿克汉姆》系列”的一个开端，但开发商Rocksteady显然对于续作充满了野心，所以当玩家发现了疯人院院长办公室当中的密室后，会在里面找到一张蓝图，上面所描绘的就是系列第二作的故事发生地点——阿克汉姆城。

Love Plus

NDS	ラブプラス	UCG评分:24
特快235期	日版	9月3日
Konami	模拟育成	无对应周边



□已玩过 □已完美

与常见的以恋爱为题材的文字冒险类游戏不同，本作的终极目的不在于如何达成恋爱，而在于恋爱后会怎样。与虚拟恋人度过充满心跳的每一天、并具有持续游玩的“生命力”，是本作最大的特征。游戏主要分朋友与恋人两个模式，在朋友模式，玩家需要在日常中下达指令来提升运动、知识、感性、魅力这四项数值，并与心仪的妹子积极交流，进而提升她对自己的好感度，最终在100天内成功与其达成恋人关系，否则就会Game Over。由于妹子们角色属性各有不同，因此为了吸引妹子，能力数值需要有针对性地提高，尽量不要浪费每一天的行动次数。在原有的角色属性基础上，玩家可以改变妹子的性格，方法是与妹子见面时选不同的打招呼方式，妹子的性格会决定她平常说话的语气与告白方式，每个妹子都有三种性格，当前性格会在屏幕中直观显示，十分贴心。等妹子告白完游戏就会进入恋人模式，此时玩家就能体会到本作的最大的魅力了。恋人模式部分采用了实时制玩法，游戏时间与NDS内置时间保持一致，也就是说妹子会和玩家同时度过白日黑夜与四季，在一些特殊的日子比如妹子的生日、交往纪念日等都有特殊事件在等待着玩家。另外游戏还利用到麦克风与触屏机能，玩家除了能跟妹子进行简单的语音对话交流，还能使用触摸笔与妹子进行亲密接触，比如摸头、亲吻等，最神奇的是，倘若玩家不存档就关机，妹子的好感度还会大降！这些细致入微的设定，使得本作具有无与伦比的真实感，带给玩家十分独特的感受。



▲为提升女主角的好感度需制定日常计划。



▲3D化的女主角动态十足。



▲箕星太郎的美腻人设。

TIPS

《Love Plus》的最大花边新闻应该就是日本某宅男与游戏中的女主角之一“姊ケ崎宁々”的结婚事件了。

精灵宝可梦 心之金·魂之银

NDS	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	UCG评分:26
攻略235期，研究244·245期	日版	9月12日
Nintendo	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是1999年发售的《精灵宝可梦 金·银》的重制版，同样分为两个版本发售，《金》的重制版对应《心之金》，《银》的重制版对应《魂之银》，两个版本除了封面神兽出现的顺序不一样外，登场的精灵种类、出现率以及图鉴的说明文也有所不同。游戏加入了第二世代和第三世代的精灵，数量为和《钻石·珍珠》持平的493种，并且由于手尾猴、蔓藤怪等原来精灵在新的世代中都有了进化形态，因此城都图鉴也把它们的进化形态加入了进来，城都图鉴收录的精灵从原来的251种变成了256种。

由于硬件机能的提升，重制版的画面和音乐都今非昔比。画面里最明显的就是精灵的采用了新世代的造型，还有地图上的设施也都重新设计；音乐同样也进行了重新编曲，并且还加入了风声和水流声等音效。

系统最大的改变就是加入了《精灵宝可梦 黄》的尾随系统，可以让队伍的头一只精灵跟在自己身后一起在地图上行动，并且不像《黄》那样只限定皮卡丘，只要不是濒死或蛋状态的精灵都被允许，尾随的精灵会随着和玩家一起行动提升亲密度。



▲游戏同捆的计步器。

作为重制版一大卖点的就是同捆了名为“口袋步行者”的计步器，通过红外线通信可以将游戏中的一只精灵传到计步器中，这样平时带着计步器走路的话，里面的精灵的等级以及亲密度也会得到提升，同时走路还能累积瓦特点数，利用瓦特点数可以玩迷你游戏获得道具或捕获精灵。



■从博士手中获得最初的精灵。



▲神兽登场也有了动画。

TIPS

本作日本国内的累计销量为392万套，在日本NDS软件销量中排名第8。全球销量为1272万套，在全球NDS软件销量中同样排到了第8位，是复刻版《精灵宝可梦》中销量最高的一作。

光环3 地狱伞兵

X360	Halo 3: ODST	UCG评分 :25
攻略 235期	中文版	9月22日
Microsoft	主视角射击	无对应周边

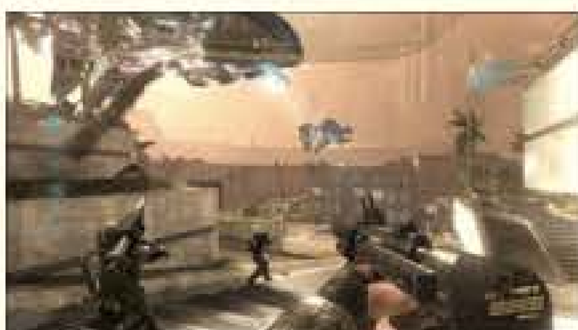


□已玩过 □已完美

本作原名《Halo 3: Recon》，之后改为《Halo 3: ODST》。轨道空降突击部队（ODST）又名“地狱伞兵”，是斯巴达超级战士诞生以前UNSC最精锐的部队。《光环3 地狱伞兵》的故事发生于2552年10月23日，第一次新蒙巴萨战役。当时星盟突破了人类的防线，进攻地球上非洲最大城市——新蒙巴萨。玩家将扮演一位代号为“菜鸟”（Rookie）的ODST队员，与队友一起进入新蒙巴萨，与入侵的星盟展开激战。

本作中玩家以及队友不再是威风八面的斯巴达战士，因此和传统《光环》有很大不同。ODST装备的护甲防护力较弱，生命受损后必须通过急救包才能回复。而ODST独有的VISR情报管理系统，能够全方面地提供战场资料和敌我识别功能。《光环3 地狱伞兵》中加入了名为枪林弹雨的持久战模式，该模式支持4人联机合作，玩家要在特定场景中抵抗敌人的不断进攻。由于是首次加入这一模式，设定上有很多不成熟之处，不过依然亮点十足。本作最厚道的地方是附带了《光环3》的全部24张联机地图，通过完全安装功能可以方便地和《光环3》进行联动。


□VISR系统会将敌人以红线进行标识。


▲枪林弹雨模式也可以开启骷髅头进行游戏。


◀菜鸟

TIPS

本作的主人公菜鸟在本作时间线两年后的2554年去世。当时他在Draco 3行星上执行抓捕叛军首领Ingridson的任务时不幸被俘为人质，Buck等人营救未遂，随即被Ingridson一枪爆头，终年29岁。菜鸟的死，激励着Alpha-Nine小队除Dutch以外的其他人成为了斯巴达Ⅳ超级战士。

神秘海域2 纵横贼道

PS3	Uncharted 2: Among Thieves	UCG评分 :30
攻略 238 期，研究 239 期	中文版	10月13日
SCE	动作冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

如今回望《神秘海域2 纵横贼道》，我们很难说出它和其他同类游戏相比有多么的特别。第三人称射击的战斗方式，通过攀爬、跳跃和解谜凑出本作的操作内容，拥有类似玩法的游戏其实并不少见。而帮助《神秘海域2》从这类游戏中脱颖而出的，还是在于它突破天际的画面表现。从玩家在游戏中第一次踏上喜马拉雅山的积雪，到后来大闹尼泊尔的小镇，再到造访丹增所在的村落，游戏中的每个场景都足以令我们流连忘返。在有了游戏初代的经验之后，顽皮狗打造《神秘海域2》也更加得心应手。游戏场景不再像前作一样集中在同样的环境之下，而是在土耳其、尼泊尔、喜马拉雅山脉等多地展开，玩家也得以在游戏中欣赏到更多的景色。叙事方面，二代各种插叙倒序的表现手法，也要强于初代近乎一本道的剧情流程。在这所有进化的支持下，本作以马可·波罗船队为核心的故事，也展现得更加恢宏壮阔。

最后，本作加入了多人游戏模式也是系列的一次重大进步。联机游玩时，玩家可以选择进行合作或者对抗两种不同的玩法，合作时支持三位玩家协力通关，玩家可以通过配合一起完成任务或者对抗成群的敌人进行生存挑战。而对抗模式则支持十人分阵营对决，对抗模式下一共有六种模式可以选择，死亡竞赛、抢点模式和掠夺模式都是深受玩家喜爱的内容。


□初到尼泊尔时，内森就受到了热情的“欢迎”，这场追逐相信很多玩家也都还记忆犹新。

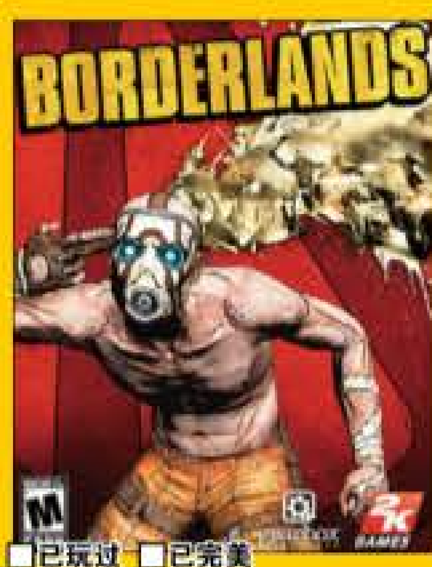

□马克·波罗的梗从此变为系列的一个传统。

TIPS

在系列的首作中，顽皮狗只利用到了PS3主机30%左右的性能，而在本次的新作中，他们更换了全新的“Naughty Engine 2.0”，将游戏场景的运算动画增加到564个，而PS3的主机性能也被开发到了90%以上，这也让这款2009年发行的游戏容量达到了25GB。

边境之地

多机种	Borderlands	UCG评分：25
	-	美版 ｜ 10月20日
	2K Games ｜ 主视角射击	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

“《边境之地》系列”的第一作于2009年发售，本作将角色扮演和主视角射击结合起来，并配搭风格鲜明的画面和世界观，这些特点配合过硬的游戏素质使得本作成为2009年游戏中的黑马之一。本作的角色扮演元素和一般角色扮演游戏并没有多大区别：不同的职业、技能树、总数达到6位数的装备、数量众多的支线要素，除此之外还有类似于美式角色扮演游戏的“刷刷刷”部分，“极品装备”的存在让玩家在通关满级之后依然有继续游戏的动力。本作的主视角射击部分素质也十分过硬，由独特的“设定图渲染”方式营造出来的画面以及特效让本作的战斗不光好玩，而且“好看”，火爆的爆炸效果和出色的射击手感让玩家在不断的“刷刷刷”过程中也能乐在其中。本作的世界观设定在无法之地“潘多拉”，在这个星球上居住的大多是疯子、赏金猎人或者犯罪分子。玩家扮演的“宝库猎人”为寻找传说中收藏着无数财宝和远古技术的宝库而和闻声而来的各大势力展开战斗。玩家可以从四位宝库猎人中选择一位进行游戏，而这四位宝库猎人对应的便是本作的四个职业：Mordecai（猎人）、Lilith（魔女）、Roland（士兵）和Brick（狂战士）。


■配合略显疯狂有趣的世界观，本作的角色设定相当令人印象深刻。


▲本作的战斗环节相当火爆。

► Moxxi

TIPS

在Rust Common中玩家能找到一张附带二维码的明信片，扫描二维码，再结合其他线索后得出的信息是“NICK WILSON HO OH”。NICK WILSON是本作的美术指导，而HO OH则是他们小组工作时所用的动员口号。这个彩蛋在之后的《边境之地2》依旧被保留了下来。

铁拳6

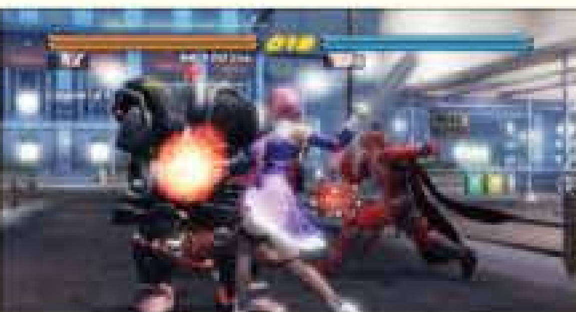
多机种	TEKKEN 6	UCG评分：26
	攻略 239期	美版 ｜ 10月27日
	NBGI ｜ 格斗	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

以当年的街机最新作《铁拳6 血统叛乱》为蓝本进行移植的家用机版3D格斗游戏。在前作的结局中，风间仁击败三岛仁八，成为三岛财阀新一任总帅，并立刻掀起了世界规模的战争。同时三岛一八掌控了G社，对风间仁举起了讨伐的反旗。就在混乱之中，风间仁举办了第6届铁拳大会。本作为系列家用机版首次跨平台登陆，双版本在成品表现上不分轩轾，虽然达不到街机的100%机能，但也无碍玩家进行高水准的游戏。本作在系统和对抗性上表现强劲，崩地、连段与战术变化达到系列新高。角色数量达到40人，而且游戏一开始就可以全部使用，街机、对战、组队、生存、时间挑战、练习等家用机版本基础模式一应俱全。清版过关玩法的闯关模式在过去的《铁拳》家用机版中也出现过，但本作的这一模式内容更加丰富，除了融合了故事模式、结局CG这些元素，还首次引入了装备、属性、能力和武器的概念，由于大部分奖杯与成就仅与该模式挂钩，因此本作的白金和全成就难度也不高。另外值得一提的是，同年11月24日官方就推出了本作的PSP移植版。虽然硬件机能差距极大，但PSP以对战为重点，尽可能忠实还原了街机版的魅力。保留了最基本的街机、故事、练习模式，加入了线下联机模式和与街机玩家的幽灵切磋较量的幽灵对战模式，作为携带版的练习平台也相当值得重视。


■光影效果相当出色，游戏中还可以设定是否开启动态模糊。


▲支持双人协力战斗的闯关模式。


◄拉斯虽然是瑞典人，但出身也和三岛家有关。

TIPS

“《铁拳》系列”的一大特征是多语言性，作品中的登场人物一般都用自身的母语进行对话，稍稍有些例外的原本只有在日本读书的中国功夫少女凌晓雨用日语发言。但是本作加入的新角色拉斯和阿丽莎，国籍分别为瑞典和俄罗斯，在作品中却全程以日语交流。

2009

猎天使魔女

多机种	Bayonetta	UCG评分：28
	攻略 239 期，研究 240 期	日版 丨10月29日
	SEGA 丨 动作	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

神谷英树为了在“《鬼泣》系列”之后再创动作游戏的高峰，而创造了《猎天使魔女》。这款“巅峰动作游戏”要求玩家在千钧一发的时机发动魔女时间，回避敌人的攻击并在瞬间给予连续的还击，以高自由度的招式组合和流畅的华丽战斗演出征服了无数动作游戏爱好者。本作的 X360 版由白金工作室制作，PS3 版由 SEGA 进行移植。在 2014 年于 Wii U 平台推出续作《猎天使魔女 2》的同时进行了移植和强化，追加了 GamePad 操作模式、日语配音以及联动服装，以两作同捆超值套装的形式发售。

500 年前，操纵魔界与月亮之力量的暗影魔女，以及操纵天界和太阳之力量的流明贤者各自持有秘宝“世界之眼”。贤者之中的一人为了同时拥有它们，获得“观测历史之人的力量”，而引发了狩猎魔女的战争，却导致了双方的灭亡。到了现代，名为贝优妮塔（Bayonetta）的魔女从沉睡中醒来，失去了记忆的她过着讨伐天使的日子，直到寻回记忆的机会到来……

从最低难度到极限巅峰难度，《猎天使魔女》覆盖到了从轻度玩家到动作达人的广泛受众。夸张的演出效果与富有深度的动作系统出色融合，让游戏全程酣畅淋漓。手脚并用，同时装备多种武器的特色系统带来行云流水般的操控性，激发玩家通过 Dodge Offset 追求极限 Combo 的爽快感。而以黑长直的头发编织而成的攻击、召唤魔兽、酷刑折磨敌人的手段，以及随时可能走光的大胆姿势，更是让贝优妮塔这个抖 S 眼镜御姐成为了动作游戏史上最性感的角色之一。


■把头发变成衣服，堪称本作的神设定。


■以蝴蝶夫人的手足进行大迫力攻击。


▲贝优妮塔

TIPS

在续作登陆 Wii U 平台之后，《猎天使魔女》的贝优妮塔作为最后的隐藏角色之一，以 DLC 的形式参战《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》。

横行霸道Ⅳ 自由城轶事

X360	Grand Theft Auto Episode from Liberty City	UCG评分：-
	攻略 240期	美版 丨10月29日
	Rockstar 丨 动作冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作为《横行霸道Ⅳ》的两个资料片《失落与诅咒》和《风流托尼之歌》的合集，并不需要《横行霸道Ⅳ》本体就能运作。作为《横行霸道Ⅳ》故事的补完，本作剧情和《横行霸道Ⅳ》息息相关。三条剧情线因一包钻石而联系在一起，而三位主角也有着各自精彩的故事，两个资料片的玩法也和《横行霸道Ⅳ》有所不同。其中《失落与诅咒》讲述了“失落帮”二当家 Johnny 以及其帮派如何分崩离析的故事，哈雷机车变成了本资料片的主要交通工具，故事也和主线的 Niko 有较多的交集。而和剧情风格严肃的《横行霸道Ⅳ》与《失落与诅咒》相比，《风流托尼之歌》则更加天马行空。故事讲述了主角 Luis 为 Tony 以及各个大佬“跑腿”期间发生的有趣故事。关卡内容从偷军用运输直升机、装甲车到地铁车厢，Luis 为了完成大佬给下的任务不惜上天下海。浮夸奢华的要素在这个资料片中随处可见：夜夜笙歌的夜店生活、各种豪华跑车供玩家驾驶，在游戏中玩家甚至可以可以操纵一台纯金打造的直升机。本作的游戏在原来玩法的基础上加入了诸如夜店经营和跳伞等玩法，如果想感受更加快乐爽快的《横行霸道Ⅳ》的话，《风流托尼之歌》无疑是玩家的最好选择。


■和帮派的弟兄骑着哈雷摩托车并肩作战是《失落与诅咒》的主要玩法之一。


▲《风流托尼之歌》的流程相当火爆刺激，各种飞车追逐爆炸场面屡见不鲜。


□Luis

TIPS

《失落与诅咒》的主角 Johnny 在后来的《横行霸道Ⅴ》继续登场，但刚出场就被三主角之一的崔佛给活活打死。不但失去了当年勇闯监狱杀老大的勇猛，失落帮后来也是被崔佛一窝端了。如此大的落差归根到底还是因为 Johnny 染上了毒品。俗话说得好，毒品果然害死人啊。

龙之世纪 起源

多机种 | Dragon Age: Origins | UCG评分：26
- | 美版 | 11月3日
EA | 角色扮演 | 对应机种：PS3/X360



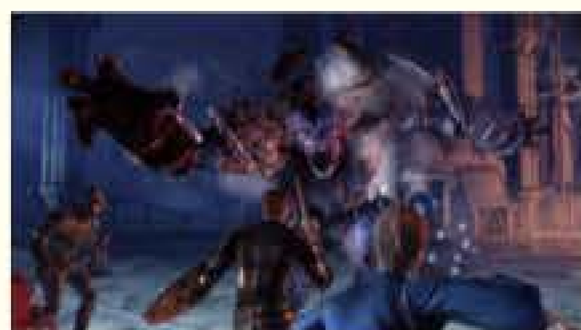
□已玩过 □已完美

三个种族，三个职业，却构筑出了六个完全不一样的起源故事，《龙之世纪 起源》就是用这种近乎奢侈的方式宣示着自身的存在感，并且给予了我们关于在新世代主机上美式RPG应该如何发展这一疑问一个最好的答案。从这个游戏类别上来说，《龙之世纪 起源》甚至有着不输于《博德之门》、《辐射》和《魔法门》历史地位。


■《龙之世纪》里怎么可能没有和龙之间的战斗，不过图中的这一条"龙"身分倒是有点特别，有兴趣的玩家可以不妨去了解一下。

在《起源》当中，本作只是展现出了这个系列的世界——德达斯大陆的冰山一角。玩家无论选择哪一个出身，最后都会走上成为灰守卫的道路，并且见证费雷登王国抵抗可怕的黑灵组成的枯潮攻击失败的惨剧。在这个事件过后，玩家成为了抵抗枯潮最后的希望，不得不肩负起重任，联合起原本在王国当中一盘散沙般的各方势力，汇聚成大军抵抗枯潮，并击杀引发枯潮的大恶魔。

本作的推出为后续的系列作品确定了许多元素，包括数量众多而且个性强烈并且能够发展浪漫关系的同伴，和能够对故事发展产生重大影响的关键选择等等，为这个系列后续的发展铺陈了一条宽阔的道路。


▲玩家扮演的灰守卫是以抗击黑灵为己任，所以在游戏中玩家需要与各种强大的黑灵殊死搏斗。



▲在《起源》发售的一年后，BioWare就推出了整个系列惟一一部资料片《觉醒》，不但加入了新的故事和新的同伴，还让玩家能够亲手重建一座灰守卫的堡垒，非常值得一玩。

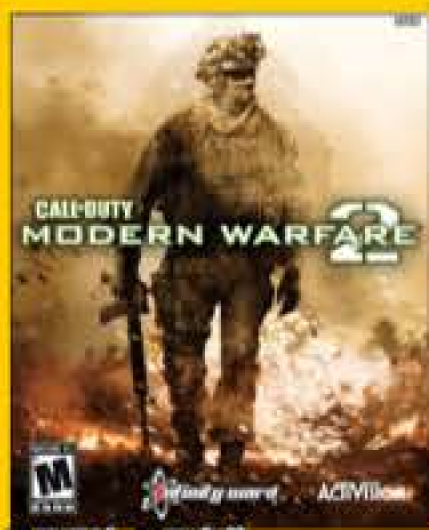
TIPS

根据制作方透露，《龙之世纪 起源》的灵感来源之一是著名的奇幻史诗小说《冰与火之歌》（也就是大家如今熟悉的美剧《权力的游戏》的原著小说），幸好游戏没有继承乔治·R·R·马丁的恶习，虽然也花了6年时间去开发，最终还是把游戏给做出来了，而《冰与火之歌》直到今天还没有写完整个故事……

2009

COD 现代战争2

多机种 | Call of Duty: Modern Warfare 2 | UCG评分：30
特快239期，研究240、241期 | 美版 | 11月10日
Activision | 主视角射击 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

《COD 现代战争2》的剧情紧接《COD4 现代战争》，讲述了前作5年后俄罗斯恐怖分子弗拉基米尔·马卡洛夫再度策划了一连串危害世界和平的活动，掀起第三次世界大战的故事。游戏的剧情以美军视点以及名为141特战队的视点展开，而且还有极具争议的关卡"NO RUSSIAN"，这种多角度叙述剧情的方式对比前作更具深度。登场角色方面，前作中的"肥皂"以及普莱斯等角色悉数回归，还有极具魅力的角色"幽灵"，在人物的刻画上本作显得更加丰满，让玩家十分难忘。本作新增了名为SPEC OPS的特殊模式，在这个模式中玩家将挑战以战役模式素材设计的特殊关卡，虽然这些关卡看上去比较简陋，但是设计思路新颖并且难度十足，想要取得全三星的评价更是需要投入不少的时间，SPEC OPS除了支持单机分屏游戏外，还支持双人联机在线合作。作为游戏重头的网战模式虽然核心内容改变不大，但是各方面都得到了明显的进化，新增诸如"战术核弹"这样的连杀奖励更是让高水平玩家获得主宰游戏的机会，释放战术核弹的瞬间能让玩家获得极大的成就感。另外，游戏还增加了可自定义的个性化名片，这个名片在击杀或是被击杀时都会出现，这种名片的出现进一步增强了网战是玩家与玩家之间的交互体验。




■在大场面的表现上本作对比前作更进一步。


▲备受争议的"NO RUSSIAN"关卡。

TIPS

在网战模式中，除了连杀奖励外，实际上游戏还有连续死亡补助这一设定，死亡补助具体为体力提升、倒地再战等一系列增益内容，这使得水平不高的玩家仍然能获得翻身的机会，十分贴心。

新超级马里奥兄弟Wii

Wii	New Super Mario Bros. Wii	UCG评分：27
攻略 240期	美版	11月15日
Nintendo	平台动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

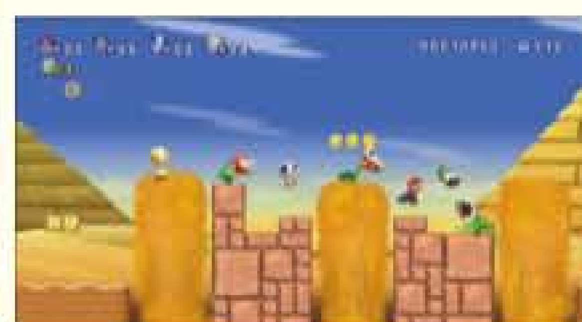
《新超级马里奥兄弟 Wii》是“《马里奥》系列”中首款支持本地多人合作的作品，也是任天堂第一款在游戏中加入了示范功能的作品（简单来说就是当玩家在某一关连续失误 8 次之后，第 9 次就会出现绿色示范砖块，会由系统控制的路易来演示如何闯关），为体现其特殊性，任天堂没有采用传统 Wii 游戏封面的白色底色，而是改用了更为抢眼的大红色，这是续《银河战士 三部曲》之后，第二款封面没有使用白色底色的游戏。本作的游戏背景是基于 NDS 平台《新超级马里奥兄弟》的基础上的，所有关卡都以 2D 形式呈现，不过对于人物和物品进行了 3D 渲染，使得画面看上去带有 2.5D 的特色。玩法也与前作相似，但针对 Wii 的操作特点做出了一些进化，例如摇晃 Wii 的遥控器来让角色旋转跳跃等等，另外因为本作最多支持 4 人联机，所以加入了一些玩家之间互动的设定，玩家可以相互帮助协作闯关，这对于系列而言称得上是不小的进步。本作共有 9 个大世界，77 个小关卡，秉承系列传统，每关有 3 枚金币收集，玩家可以使用入手的金币来购买各种技巧视频，此外收集完一个世界全部的金币还可以解锁隐藏世界 9 的一个关卡。除了系列经典的道具与前作加入的缩小蘑菇之外，本作新增了螺旋桨蘑菇和企鹅装，特定关卡下玩家还可以骑上耀西空中踏步。由于本作还原了传统《超级马里奥》的经典玩法，使得本作在玩家和媒体中都获得了极高的评价。尽管本作仍未能突破多人在线这道门槛，但或许对比更强调竞争的多人在线，还是本地联机相互合作的玩法更适合“《马里奥》系列”吧。



□天马行空的关卡设计颇具冲击效果。



◀螺旋桨马里奥在游戏中的表现非常抢眼。



▲除马里奥以外，玩家还可以使用路易、黄小蘑菇和蓝小蘑菇。

TIPS

截至 2015 年 3 月，本作售出 2932 万套。是 Wii 平台第四畅销游戏，也是第二畅销的《马里奥》作品。

日本游戏杂志《Fami 通》称赞本作是“2D 动作游戏杰作”，并给予 40 分满分评价。

求生之路2

X360	Left 4 Dead 2	UCG评分：26
攻略 241期	美版	11月17日
Valve	主视角射击	无对应周边



□已玩过 □已完美

如果说 2008 年的《求生之路》为发行商 Valve 和其主要开发者 Turtle Rock 工作室带来了荣耀和利润，那么《求生之路 2》带来的却是质疑和非议。这款在前作时隔一年后便发售的续作，更换了主角团队的四名角色，推出了新的合作逃生地图，加入了新的特殊感染者，却并没有对游戏的核心玩法进行具备革新性的改动，因此这么高频率的推出速度反而引来了玩家们的不满，认为本作是把原本应该放在《求生之路》上的更新和资料片内容当做一个全新作品来发售。

但实际上《求生之路 2》还是提供了一些新的体验，除了在 5 个战役关卡的设计上比起前作有了更多的新尝试，新加入的近战武器也进一步让四个玩家在合作时能够进行更有效的分工，而更为重要的则是作为玩法乐趣核心的 AI 导演系统升级到了 2.0，能够更好地针对玩家的行为方式来安排丧尸刷新和物品掉落，以更为动态地操控游戏过程。游戏在对抗方面也加入了新的“搜刮”模式，让四位玩家扮演幸存者，在地图上寻找燃料去灌满一台发电机，而四位扮演特殊感染者的玩家则要千方百计地去阻止他们。



▲虽然本作采用了四位新的主角，不过实际在游戏中使用起来和前作的四位主角并没有什么分别，反倒是一些对话当中透露出了这四位角色的一些有趣的背景故事。

本作甚至加入了“真实”模式，在这个模式里玩家无法透过掩体看到队友的剪影、爆头伤害更高而肢体伤害更低、队友死亡后不会复活、武器道具只有在玩家极其靠近时才会被高亮标记，进一步挑战玩家的合作水平。



■新增添的特殊感染者都对玩家队伍非常有威胁，例如有一只巨大手臂的 Charger 会突然发起冲锋，被撞倒的幸存者会被其压制住，时间长了还会陷入濒死。



▲本作的游戏核心和前作非常类似，还是让四位幸存者并肩作战，对抗蜂拥而来的丧尸潮。

TIPS

尽管游戏公布时许多真饭怒喷本作赚黑心钱，但游戏一发售就体现出了核心玩家的口嫌体正直，两周内本作就卖出了超过 200 万份，媒体评价也是一片飘红，平均媒体评分高达 89 分，老牌深度游戏资讯杂志《Game Informer》更是给出了 9.5 分的高评价。

刺客信条 Ⅱ

多机种 | Assassin's Creed Ⅱ | UCG评分:27
攻略240期，研究241期 | 美版 | 11月17日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应机种:PS3/X360



□已玩过 □已完美

在距离系列初代作《刺客信条》发售之后过去了两年的时间，Ubisoft为这个新开辟的系列进行了精心的准备，他们把舞台从第三次十字军东征时期带到了文艺复兴时期，让玩家扮演着年轻的刺客伊佐在这个过去的世界里冒险。

本作的故事承接前作的结局，戴斯蒙这次利用Animus接入的不是刺客之祖阿泰尔的记忆，而是出生在文艺复兴时期的艾吉奥的记忆。与在组织里所待已久的阿泰尔相比，艾吉奥就是个初出茅庐的少年，由于他的父亲和兄弟被冠以叛国罪而处刑，他不得不继承父亲的刺客身分，带着母亲和妹妹逃往蒙特里久尼，开始了他的传奇一生……



■人往高处走，鸟瞰古城风景。



□《刺客信条Ⅱ》限定版，限定版内容包括游戏的原画集和手办等等。

在游戏里，制作组带着玩家体验了15世纪欧洲的人文风情，与前作相比，处于文艺复兴时期的欧洲更具有其独特的魅力，玩家能够攀爬在佛罗伦萨的百花大教堂、圣十字大殿等知名建筑上，能够与当时的怪胎现在的伟人达芬奇称兄道弟，能够在水中肆意畅游。



▲制造道具也是本作的乐趣之一。

本作的可玩性与前作相比有很大幅度的进化，玩家能够通过撒钱或者雇佣妓女来引开敌人的注意，还能够建设自己的城市，从而获得大量的城市收入。战斗的操作也变得更为流畅，同时本作里还增加了恶名度的设定，让玩家的行动有了更多的顾忌，从而让游戏的设定变得更加合理。本作的收集要素也十分丰富，上至武器装备，下至宝箱羽毛，同时还有各种各样的谜题在等待玩家解开。

TIPS

《刺客信条Ⅱ》在2010年荣获“登上封面次数最多的游戏”吉尼斯世界纪录，截止至2010年4月，本作登上了127本不同出版书籍的封面。

命运石之门

X360 | Steins;Gate | UCG评分:-
- | 日版 | 11月23日
5pb. | 文字冒险 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

《命运石之门》可以说是2010年代初最热门的ACG作品之一，原作是5pb.与Nitro+合作推出的“妄想科学ADV”系列第二部作品。游戏的剧情是以时间穿越为主题，讲述大学生冈部伦太郎与他的同好结成的小型科学研究会，并制作出了能够把短信和记忆传送到过去的仪器，他们尝试用这个仪器做实验改变了几位好友曾经的不幸，但是却让命运的车轮转向了更悲惨的方向。于是男主角必须在众多女生之间作出选择——是让历史回到正轨，还是放弃其他一切只让她能获得幸福。



■手机是剧情中的关键道具了，除了与妹子们交流，还是时间穿越的关键道具，选项也是针对回信内容来决定的。

►《命运石之门》热播期间，日本秋叶原的广播会馆上设置了“时间机器”还原了游戏中的场景。



虽然是文字冒险游戏，但游戏的系统也并非传统的选项形式，而是玩家要根据剧情中收到的短信，选择回信的内容来决定剧情的走向。故事中融入了大量的科学知识，加上充满悬念的剧情和紧张的情节安排，以及后期的神展开而备受玩家好评。加上故事取材于现实，比如运用了很多当时流行的网络用语（含注释），地点也是玩家所熟知的秋叶原，让玩家更容易代入到游戏中。游戏最早在X360平台发售，虽然这台主机在日本装机量不高，但依然无碍本作成为玩家们的话题，随后本作还移植到PC、PS系主机以及手机移动端等平台，2011年还成功动画化掀起了热潮。随后本作还推出了官方中文版，在国内ACG圈子中大受欢迎。

TIPS

“妄想科学ADV”系列目前有4部正统作品，除了本作之外还有《混沌思绪》、《机器人笔记》以及《混沌之子》。不过评价和人气最高的依然是本作，而且本作还推出了很多资料片性质的游戏包括《比翼恋理的爱人》、《线性拘束的树状图》、《命运石之门0》，补完剧情的小说数量也非常多，所以光“《命运石之门》系列”就是一个大坑了。

心跳回忆4

PSP	ときめき メモリアル4	UCG评分：24
攻略 241期	日版	12月3日
Konami	模拟育成	无对应周边



□已玩过 □已完美

1994年发售的《心跳回忆》是无数Galgame爱好者心中的经典作品，然而系列正统作的数量却不多，距离2001年的《3》，粉丝们等了足足8个年头才等到本作。作为系列15周年纪念作品，情怀牌自然是要打的，从故事来看，初代中“毕业当日在传说之树下成功交往的恋人，会受到永恒的祝福”这个既青春又浪漫的设定被完美保留，属性各异的女性角色也依旧充满吸引力，玩家需要做的就是在学园里度过充实的生活，并在故事最后成功与女孩交往。不同于现在流行在市面上、通篇简单到只有几个剧情选项的Galgame，《心跳回忆》系列”素来都有着丰富的主角育成系统，在本作中，玩家想要攻略心仪的女孩，就要根据她的爱好、性格来经营男主角的日常行动，提高对应能力参数，比如要接近运动系的女主角，就要提升运动能力，并且在日常中多次参与运动社团的活动，可谓代入感十足。“特技”是《3》所没有的新要素，使用多达100种以上的特技，能获得能力参数的提升、约会的邀请更容易成功等效果，但如此给力的特技却有一个学期只能用6次的限制，因此如何搭配不同种类的特技、在何时使用，都值得玩家思考一番。此外，《1》和《2》中的类RPG式战斗系统竟然重新回归，获得战斗胜利就能提升社团成长度，这对粉丝来说算是个小惊喜吧。本作的角色设计、场景、台词等都隐约可见初代的风格，很多细节明显在向初代致敬，时隔多年，老玩家们是否还记得那位名叫“藤崎诗织”的梦幻女孩呢？



▲哪个妹子是你心仪的类型？


■妹子和校服的画风都很有年代感。



▲然而现实绝不可能按一下○键就提升各种能力（笑）！

TIPS

《心跳回忆》是Galgame史上第一款全年龄向作品，对Galgame界具有革命性的影响。

战国无双3

Wii	战国无双3	UCG评分：26
攻略 241期	日版	12月3日
Koei Tecmo	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

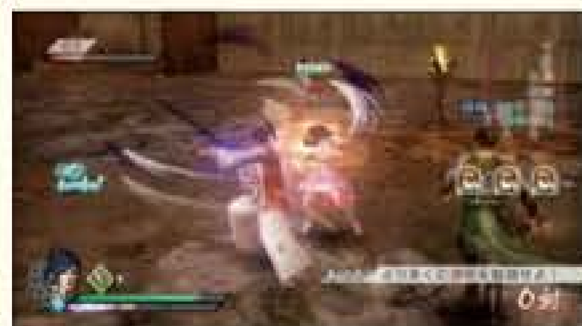
《战国无双3》是继《战国无双KATANA》后本系列又一部于Wii平台登场的作品。光荣希望借助当时如日中天的Wii来让系列得到一个飞跃，然而最终并没有取得预想中的成功。和PS2上的作品相比，游戏在画面上的进步十分有限，而帧数还有所下降，但本作的诸多系统被之后的系列作品沿用至今。游戏的故事被分为3大块，分别是信长、秀吉、家康三人争霸的战国三杰传、武田信玄与上杉谦信交战的关东三国志，以及加藤清正、石田三成等年轻武将活跃的关原篇。其收录的历史时代跨度之大，是当时的系列之最。动作方面，本作加入了练技槽的设定。通过消耗练技槽，玩家可以使出影技来取消攻击动作，进行破防和追打。而练技槽全满时无双奥义就会变成最强的必杀技：无双奥义皆传。装备方面这回分为武器、铠、笼手、足袋、鞍5种，过去的技能分配到了装备之上，好久不见的秘藏武器设定在本作中也强势复出。

本作还收录了全新的村雨城模式。该模式的原型是1986年任天堂在FC磁碟机上推出的动作冒险游戏《谜之村雨城》。该作的主人公鹰丸也是本作的可操作角色，在此模式中玩家要挑战地图上出现的各种任务，同时还会出现原作中的诸多奇幻要素和敌人。之后本作曾经被移植到PS3、PSP上，并增加了不少要素。但村雨城模式和鹰丸受限于版权，之后没有在任何系列作品中出现过。


◀鹰丸



■村雨城模式最后的BOSS村雨，其真身是只狮子。


▲村雨城每关都有3个狸猫像，击破一定数量的狸猫像之后可以获得特定奖励。

TIPS

本作在开发过程中深受2007年播出的NHK大河历史剧《风林火山》影响。本作的主题歌演唱者是GACKT，他曾在《风林火山》中扮演上杉谦信。

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

PSP	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	UCG评分：23
	攻略 242期	日版 ｜ 12月3日
	NBGI ｜ 动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是PSP上第二个"《高达对高达》系列"作品，在街机游戏《机动战士高达 高达对高达 NEXT》的基础之上做出的移植加强版，追加了《机动战士高达W 无尽的华尔兹》系列作品和数个新机体，在原有的街机模式的基础上增加了Next Plus模式，令单机玩法更加多样化。

比起同平台的第一个作品，本作的参战机体数量大幅增加，如高达OO、飞翼高达零式（EW版）、独角兽高达、强袭自由高达等前作没有的人气角色机体都有收录。战斗系统方面也做了大幅更改，前作被广为诟病的大型支援系统不复存在，盾防也从前作的被动防御改为主动防御。新加入的Next Dash系统可消耗喷射槽来取消机体的所有硬直动作，所有机体都可以连续使用它来达成华丽且高伤害的连段，在攻击没命中的情况下也能用它迅速逃离对手的反击，对战节奏相比以前可谓是翻天覆地的变化，两人互瞪转圈找漏洞攻击的尴尬不再出现。本作的大型敌人不再只有恶魔高达，街机模式或Next Plus模式下还会和各种"《高达》系列"作品中出现的大型MA战斗。Next Plus模式以完成关卡的形式进行游戏，玩家需要4个机体组成队伍闯关，关卡里分多个小关卡，而玩家在每个小关卡里只能从队伍里选择其中一台机体参战，战斗结束后，整个小队都可以获得经验值，消耗经验值可升级机体的各项能力数值。随着机体等级的提升，机体还会逐渐习得强力的技能，让闯关变得更加轻松。如果闯关时获得的分数足够多，后面的关卡内容也会对应改变，难度有所提升，另外还有不少关卡还原了原作的剧情，打起来更具有代入感。



□不少原作中的大型MA也会登场。



▲在街机版的《机动战士高达 高达对高达NEXT》中，由于当时《机动战士高达UC》还没有推出OVA版的计划，所以独角兽高达是游戏里惟一一个没有角色立绘和语音的机体。而后来本作发售时正巧OVA正在制作，所以才有了巴纳吉和玛莉妲的立绘和语音演出。

TIPS

前作中，因为自由高达具有取消硬直动作的特殊武器"SEED"，且战斗能力也不弱，所以被冠为最强机体，日本的各种大赛几乎都被自由高达屠版。到了本作，所有机体都具有取消硬直的ND系统，不再出现个别机体超主流的环境（排除使用BUG的情况）。

梦幻之星 携带版2

PSP	ファンタシースターポータブル2	UCG评分：25
	攻略 241期 研究 242期	日版 ｜ 12月3日
	SEGA ｜ 角色扮演	无对应周边

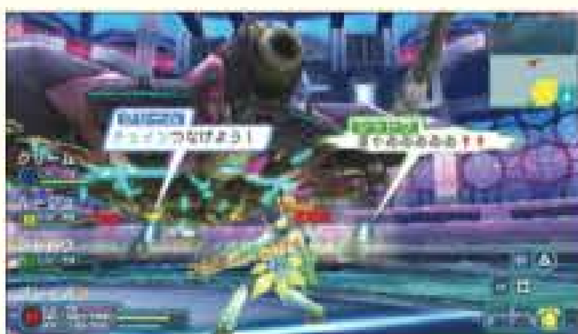


□已玩过 □已完美

PSP上的初代《梦幻之星 携带版》由于品质低劣而背负了骂名，本作则可以说是雪耻之作。系统方面本作相对前作来说做出了大量改良：画面效果大幅强化，玩家所在的据点立体化，设施齐全并拥有各自的功能；角色追加了绚丽的新技能动作，人设更加细致吸引，四个种族在外貌上更有明显区别的特征；为了方便玩家识别各种物品，在道具的表示上也较前作有明显的改变，通过六种颜色来区分不同类型的道具；在前作的基础上还增加了多个新的场景和经典的《梦幻之星在线》场景，通过接受不同类型的任务就可以到达。对比前作，角色动作做得更加流畅，技能衔接更加有节奏感。战斗系统在PS2的《梦幻之星 宇宙》的基础上融入了非常关键的攻击系统"Chain Combo"，随连击数上升而不断增加普通攻击力的输出。此外还新加入了格挡反击和回避动作，PP消耗从前作的武器所属变为人物所属，令战斗更具策略性。招牌系统光子爆发也获得强化，人类和新人类可发动四种属性的幻兽攻击，机器人可召唤巨大兵器SUV weapon，兽人也增加了变身的种类。另外前作的打击音效听起来很脆弱，本作在打击音效上做出不少改进，在音效上给人比较实在的感觉。稀有武器的掉落增加声效提示，也使得玩家不会一时大意而错过回收。诚意的改动也让本作挽回了原本跌至谷底的口碑，让系列继续延续了下去。



□本作的女主人公艾米莉亚。



▲游戏支持4人线下联机。



▲本作的种族人设图也非常精美。

TIPS

2010年，官方首次举办面向本作玩家的线下活动"全国FANS感谢祭"，其中最大看点是以本作进行的竞速讨伐赛。从2012年开始，该活动更名为"梦幻之星感谢祭"，竞速的游戏也更改为当前最新作《梦幻之星在线2》，并持续至今。

2009

塞尔达传说 灵魂轨道

NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks		UCG评分 :26
	攻略 242期	美版	12月7日
	Nintendo	动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作为“《塞尔达传说》系列”的第十六作，从故事上来说与NDS平台上的前作《幻影沙漏》同样，也是《风之杖》的外传作品。《幻影沙漏》讲述的是《风之杖》数月后的故事，而本作则是《风之杖》登场人物的子孙时代的故事。由于与《幻影沙漏》相似的操作方式与系统，使得两作属于姐妹性质的作品。本作的画面表现非常惊艳，漂亮的卡通渲染已接近NDS机能的极限。操作基本继承前作，除了进行一些人性化的调整外没有太大改变，只要使用触控笔就能完成所有动作，亦可根据个人习惯使用快捷键。相较前作，本作使用麦克风的频率变得更高，玩家需要对着麦克风吹出特定的音符，以便产生特别的效果比如开启灵魂轨道。和标题一样，本作的移动以火车为主，玩家需要操作火车往返世界各地的迷宫与村庄。虽然乍看之下没有前作的船那般自由，但也减少了胡乱探索的枯燥感，让游戏变得更有目的性。更重要的是，铁轨和火车与许多隐藏要素息息相关，游戏本身的耐玩度没有任何下降。本作的特色解谜是利用前作登场的几乎无敌的敌人“幻影”，玩家可利用幻影无敌的特性来通过林克不能通过的障碍物。幻影分为4个种类，活用它们便可找出全新的解谜方式。



▲占据本作很大作用的笛子。



■本作的BOSS战依然有特色，乐趣无穷。



◀利用幻影通过尖刺之类的林克无法通过的场所。

TIPS

因为本作使用麦克风的次数要比前作多得多，于是一些玩家便觉得在坐电车或是吵杂的场所吹麦克风会变得不方便，他们便向任天堂提议“关于麦克风的操作希望能增加按键代理的功能”。此外，3DS游戏《任天堂全明星大乱斗》里也有以本作的世界观为模板的对战场景。

极限脱出 9小时9个人9道门

NDS	极限脱出 9时间9人9の扉		UCG评分 :-
	-	日版	12月10日
	Spike	文字冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

Chunsoft负责开发的一款密室逃脱类文字冒险游戏，由满分游戏《428 被封锁的涩谷》的制作人石井次郎操刀打造，游戏剧情则交由参与制作了著名《inginity》系列”的剧本家打越钢太郎负责。新颖的密室逃脱类玩法以及环环相扣、引人入胜的剧本，让这部异色作品大放异彩。故事的舞台设在一艘豪华游轮上，男主角淳平只是一名平凡的大学生，却不幸被卷入到一场莫名其妙的生死游戏之中。9小时后将会沉没的游轮、9个以代号称呼彼此的谜之参加者、充满惊险与刺激的死亡游戏。时间限制下的团队合作与彼此的猜忌引发了人性上激烈的冲突与矛盾，最终抵达不为人知的秘密真相。流程主要以文字冒险的方式进行，中途会多次进入指定的“密室逃脱游戏”。游戏里的1～9个主门内还对应着不同的门，门内就是制作组精心准备的逃脱游戏。进入密室逃脱游戏后，玩家主要使用触摸屏进行操作，调查密室中可疑的地方，收集情报后成功解开谜团，即可推进主线。若逃脱失败，倒不会直接GAME OVER，但却准备了多个后续的BAD END，相关描写相当血腥。故事氛围营造得非常到位，谜题的难度也适中，调查交谈中甚至会出现超自然现象与都市传说等杂学知识，不但隐含了真相的情报，也让玩家受益匪浅。一个周目的游戏内不可能完成所有脱出游戏，玩家必须多周目才能抵达最终的真相。然而本作的快速跳过文本需要长按按键，一度解开的密室谜题也不能跳过，使多周目游戏时的操作尤为繁琐。



▲游戏包含了大量生动的CG图。



▶随着剧情的推进，男主角的“平凡”恰恰成了引出真相的关键。



■女主角的代号“紫”正是男主角为她起的。

TIPS

这场生死游戏的参加者均隐瞒了自己的真正身分，并改用“代号”称呼彼此。惟有男主角在一开始就被青梅竹马的女主角喊出了真名“淳平”，并未使用代号。

圣恩传说

Wii	テイルズオブグレイセス		UCG评分：25
	攻略 242期 研究 243期	日版	12月10日
	NBGI	角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

作为“《传说》系列”第 12 部正统续作，本作对系列战斗系统的发展给予了很大的影响。

本作是传说工作室 D2 组的首部 3D 作品，它也延续了 D2 组一向的风格：取消 TP 制、Chat 小对话采用半身立绘、人设画师为猪股睦实等等。本作的整体色调明亮，与同一时期 S 组的《宵星传说》动画渲染风格相比，本作采用了动作捕捉与动画水彩渲染相融合的形式，让角色能够最大限度地还原人设原画的特征，这一形式在后来《无尽传说》里将角色头身提升至等比例之后也依然沿用至今。


□爽快的秘奥义是一大视觉享受。

本作最让人称道的便是它的战斗系统，CC 制的系统并非本作首次引入，早在 PS2 版《宿命传说》重制版里就引入了 CC 制的概念，而制作组将它运用在了 3D 的战场上，使得战斗变得更加顺畅华丽。同时本作还取消了跳跃的键位，改进了系列原有的“滑步”系统，在原有的“突进”和“后退”基础上新增加了“左右侧移”的功能，使得角色的动作一气呵成。同时本作还引入了“角色战斗风格”的概念，通过 A 技与 B 技来让角色在两种战斗风格之间自由切换，这也使得角色的个性在战斗里得到了充分突出。

在 2010 年 12 月 2 日，本作在追加了新系统、各角色新秘奥义和结局后剧情“通往未来的系谱篇”的基础上移植到了 PS3 平台。


▲游戏建模头身比例的提升让剧情演出更加生动。


▲ ALTER 在 2015 年发售的本作主角阿斯贝尔的手办，还附带有《圣恩传说 f》系谱篇的替换用头部配件。

TIPS

很多玩家在游戏通关后开始二周目时曾遇到过很多 BUG，由于恶性 BUG 太多，致使 NBGI 不得不召回游戏盘。后来移植 PS3 平台之后大多数 BUG 都已修复，其中一些良性 BUG（例如刷钱 BUG）都还保留了下来。

2009

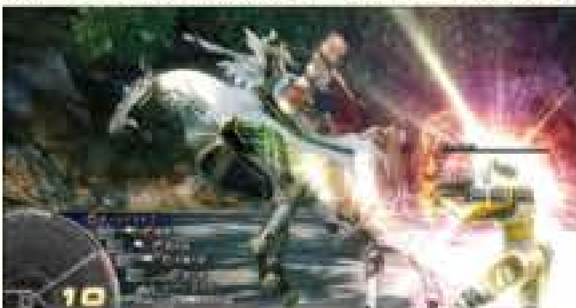
最终幻想 X Ⅲ

多机种	Final Fantasy XIII		UCG评分：29
	攻略 242期、研究 243期	日版	12月17日
	Square Enix	角色扮演	对应机种：PS3/X360


□已玩过 □已完美

《最终幻想 X Ⅲ》是“《最终幻想》系列”的第 13 部正统续作，同时也是“新水晶传说”的旗舰作品，更是第一款使用 SE 的水晶工具引擎开发出来的游戏。故事在名为“大脉冲”的下层世界和名为“茧”的浮空世界之间展开，女主角雷光原本是隶属于圣府军中警备军里波达姆治安联队的军人，但她心爱的妹妹塞拉却被法尔希选中成为“路希”，于是雷光便背叛了圣府军踏上了拯救妹妹的旅途。本作的剧情不再以“爱情”为侧重点，而是刻画出了一幅“彼此虽然在一起但却存在严重冲突”的群像画，各个主角在最初相遇时都背负着各自沉重的回忆，因此在面对旁人时也大多会呈现出冷漠的态度。但在不断的相处、帮助之下，队伍中的人际关系也会随之发生转折。战斗方面，本作回归了系列传统的 ATB 系统，但将 ATB 槽分为了数段，玩家可以一次性选择执行多个指令。并且传统的 MP 值设定也被取消，如此玩家就无需再考虑节约 MP 而不使用强大的魔法技能。另外通过持续不断的攻击还可以令敌人进入崩坏状态，此时给予敌人的伤害会大幅增加，可说是战斗的核心所在。职务系统可让玩家编排六个不同的职能，包括能够防御减少伤害的防御者、擅长魔法攻击的破坏者、擅长回复体力的回复者等等。每位角色最初只能使用三种职能，但随着流程的推进将会逐步掌握其余三种职能。战斗中玩家可以随时更改控制角色和 AI 角色的职能，由此也就使得应变能力更为强大。阵型系统在本作中担任了很重要的位置，玩家可以先行设定好阵型，之后便可在战斗中根据情况随时切换。


■雷光的造型不同于过去“《FF》系列”中那种弱气的美少女，因为鸟山求希望野村哲也将她设计得“强壮而美丽”。


▲召唤兽奥丁在本作中可以变形成一匹骏马，驮着雷光冲锋陷阵。


◀“《最终幻想》系列”的御用画师天野喜孝绘制的雷光。

TIPS

2010 年 5 月，本作在台湾和香港两地发售了中文版，这也是系列发行 23 年来的首部官方中文版游戏。

本作累积全球销量超过 660 万套。

2010

1

1月5日 Enterbrain 发布2009 年日本游戏市场调查报告，市场规模再次缩水。

1月7日 每年一度的消费电子展于拉斯维加斯举办，本年度主题为3D 技术。

1月14日 可用于录制高清电视节目的PS3 外设torne 公开，索尼同时表示该装置发售的同时会正式推出250GB 版PS3。

1月26日 Capcom 宣布《怪物猎人 边境 Online》将独占移植X360，预定夏季发售。同期微软宣布展开"X360 特命课"活动，四处恳求日本发行商提供X360 独占游戏。

1月29日 任天堂召开决算说明会，宣布《精灵宝可梦》NDS 正统续作将于年内发售，《异度传说》原班人马新作《异度之刃》以及坂口博信RPG 新作《最后的故事》公开。

2

2月2日 Namco Bandai 宣布上财季巨额亏损117 亿日元。销售额同比降低10.4%，该季度只有《铁拳6》达到销量目标。由于业绩惨淡，Namco Bandai 宣布进行大裁员，计划在未来一年内巨幅裁员10%，裁员人数达到630 人。

2月4日 微软宣布第一代Xbox LIVE 服务将于4 月15 日结束经营，并透露2009 年XBLA 下载收入超过1 亿美元，同比提高34%。

2月5日 台北国际电玩展开幕，SE 制作人桥本真司在SCE 台湾分公司的发布会中宣布5 月份推出中文版《最终幻想XⅢ》。

2月11日 微软于旧金山召开X10 记者招待会，宣布多款大作发售计划及《光环 致远星》《神鬼寓言 Ⅲ》等大作详情。

2月12日 Activision Blizzard 宣布上财季亏损2.86 亿美元，音乐游戏销量暴跌是主要原因。为此公司开始对旗下多家负责开发音乐游戏的工作室进行关闭与裁员处置。

2月23日 华纳公司宣布收购《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》开发商Rocksteady工作室。

3

3月4日 板垣伴信宣布成立英灵殿工作室，开发中的新作《恶魔三全音》将由THQ 发行，目标销量400 万套。

3月8日 Activision Blizzard 宣布成立《COD》事业部门取代Infinity Ward 对该系列的掌控，《COD》量产计划正式启动。

3月9日 2010 年游戏开发者大会于旧金山举办，索尼召开新闻发布会，正式公开PS3 体感控制器"PlayStation Move"，首次公布该手柄配对的副手柄。

3月17日 "《生化危机》之父"三上真司的游戏工作室"探戈"正式宣告成立。



3月20日 NDS 成为史上首部在日本累计销量突破3000 万台的游戏机。

3月23日 任天堂公开NDS 真正的后续机种——Nintendo 3DS，裸眼3D 的新概念备受关注，当日任天堂股价大涨10.1%。

3月31日 Activision Blizzard 公布了自公司成立以来最大规模的一次集团重组，将公司划分为四大部门。

4

4月12日 "Respawn Entertainment"成立，今后将为EA 开发游戏，原Infinity Ward 工作室的大批员工加入该公司。

4月22日 台湾索尼电脑娱乐（SCET）正式宣布《最终幻想XⅢ》繁体中文版将于5 月27 日发售，这是"《最终幻想》系列"正统作品首次推出官方中文版。

4月22日 世嘉宣布进行海外部门的业务重组，今后将把重心转向下载游戏，这次重组共裁员73 人。

4月29日 Activision Blizzard 宣布其已经与Bungie 签署了十年独家发行协议，将发行Bungie 的动作游戏新系列。Bungie 将拥有绝对的开发自由权，并且该系列的品牌所有权也是归Bungie。

4月30日 在"IW 叛乱危机"闹得沸沸扬扬时，Treyarch 工作室正式公布了《COD 黑暗行动》。

5

5月6日 由于Wii 软硬件销量大跌，任天堂宣布出现6 年来的首次业绩下滑，营业额与利润双双降低约2 成。同时任天堂公布了下一个重点大作《Wii Party》。

5月18日 Square Enix 公布上财年财报，以278 亿日元的净利润创造了公司历史上的新纪录，游戏销量也达到了2666 万套的历史最高纪录。业绩喜人是因为上财年同时有《勇者斗恶龙Ⅸ》和《最终幻想XⅢ》。

5月24日 微软正式宣布娱乐设备部总裁Robbie Bach 提前退休，X360 研发总指挥J Allard 离职。据称微软在手机领域的节节败退以及平板电脑研发项目取消是这两位高层离职的真正原因。

5月25日 EA 宣布与《瑞奇与叮当》开发商Insomniac 签署合作协议，从此这家专为索尼开发游戏的"第二方"开发商成为独立第三方开发商，今后X360 玩家将会玩到该公司制作的游戏。

6

6月3日 Level-5 公司宣布进军北美市场，在美国设立的分公司将从9 月开始营业。

6月7日 MMV 公司宣布将进行重组，今后不再开发原创游戏，并将卖掉欧洲分公司。

6月9日 微软召开充满异域风情的X360 体感控制器专场发布会，宣布"初生计划"更名为Kinect，预定11 月4 日发售。

6月14日 微软在E3 展前发布会中公布了售价299 美元的X360 轻薄化新机型。

6月15日 任天堂E3 展前发布会震撼公布3DS，超大作阵容空前，《FF》《DQ》《MGS》《生化》等顶尖系列全面登陆。本届E3 展任天堂是公认的最给力厂商，包括

《塞尔达传说 天空之剑》在内的Wii 传统新作阵容也令人满意。

6月24日 Level-5 召开新闻发布会，宣布NDS《二之国 漆黑的魔导士》发售日的同时公开了PS3 独占的《二之国 白色圣灰的女王》。

7

7月5日 索尼宣布从7 月29 日开始在日本推出160GB 和320GB 新版超薄PS3。

7月6日 美国娱乐软件协会公布了2010 年E3 "游戏批评家大奖"评选结果，获得最高荣誉的是任天堂3DS 掌机，游戏方面的最大赢家是id Software 的《狂暴》。

7月7日 《华尔街日报》报道，上个财年Xbox LIVE 的收入可能超过了12 亿美元，已经成为微软娱乐设备部的主要利润来源。

7月20日 微软正式公布了售价200 美元的新款Arcade 版X360，同时还公布了一款将于11 月发售的Arcade 版X360 的Kinect 套装，定价300 美元。

7月29日 索尼宣布在连续两年的亏损之后，本财年第一季度终于实现盈利，PS3 是扭亏为盈的重要功臣。

7月29日 任天堂处境继续恶化，第一财季出现5 年来的首次亏损，亏损额高达252 亿日元。

8

8月17日 因为网络游戏《APB》的惨败，由"GTA 之父"David Jones 创办、曾开发了《除暴战警》的开发商Realtime Worlds 宣布其已经进入破产清算阶段。

8月18日 欧洲最大规模的游戏盛会——德国科隆Gamescom 游戏展召开，索尼在本届展会中大显神威，获得多项大奖，公开多款独占游戏。EA 宣布《质量效应2》将登陆PS3。

8月19日 据知情人士透露，索尼在科隆游戏展期间向开发商内部演示了 "PSP2"，使用独特的背部触控技术是其主要特征。

8月20日 SCE 美国分公司宣布从秋季开始推出300 美元的160GB 薄版PS3。

8月30日 Index Holdings 公司宣布将旗下的Atlus 解散重组。

8月31日 日本CESA 主办的游戏开发者会议CEDEC 2010 召开，Square Enix 技术人员发表多场演讲，透露了与欧美合作的神秘大作，以及新一代引擎技术。

9

9月3日 面向核心玩家的Penny Arcade Expo 2010 展会在西雅图举办，Gearbox 宣布其已经获得《永远的毁灭公爵》的版权，并首次对外提供了试玩版。游戏将于2011 年发售。

9月3日 《召唤之夜》开发商Flight-Plan 倒闭的消息获得证实，主要开发人员转入日本一。

9月16日 微软两位高层发表TGS 基调演讲，X360 版《最终幻想ⅩⅢ》终于确定登陆日本，同时多家日本厂商宣布支持Kinect，公开了《重铁骑》、《噩梦成真》、《Project Draco》等新作。

9月16日 SCE 在TGS 首日召开 "SCE 日本媒体发布会"，公布日本独占的PS3 版《真·三国无双6》，以及Koei 幻之PS3 大作《仁王》的复活。



9月20日 任天堂召开新闻发布会，正式公布3DS 售价为25000 日元，将于2011 年2 月26 日发售，财年内销售目标为400 万台。任天堂同时公布了3DS 的多种新功能与服务。

10

10月18日 据美联社报道，微软将为年末商战期间Kinect 的宣传投入5 亿美元巨资，是Xbox 系列产品史上最大规模的宣传造势。

10月19日 Level-5 Vision 2010 召开，一口气公布了5 款3DS 游戏，包括令人意外的《莱顿教授VS 逆转裁判》、由NDS 转移到3DS 的《奇幻生活》和《莱顿教授与奇迹之假面》、《酒店小姐3DS》以及之前已经公布的《时空旅行者》。

10月28日 Bethesda 和id Software 的母公司ZeniMax 宣布收购三上真司成立的探戈工作室，新作预计将采用id Software 新引擎制作。此前不久ZeniMax 刚刚获得了1.5 亿美元的风险投资。

10月28日 任天堂宣布上半财年亏损20.1 亿日元，NDS 与Wii 销量大跌。

10月28日 索尼集团宣布上半财年盈利311 亿日元，游戏部门实现了自PS3 发售以来的首次扭亏为盈。

10月29日 Capcom 最高制作人稻船敬二突然宣布辞职，并公开表达对Capcom 的不满。

11

11月4日 Kinect 上市，全美反响强烈，微软将年内预期销量目标从300 万提高到500 万。

11月8日 Koei Tecmo 宣布上半财年巨额亏损，社长松原健二辞职，创始人襟川阳一出任社长。

11月9日 《COD 黑色行动》上市，创造了首日3.6 亿美元，首周销售6.5 亿美元的娱乐产业史上最高纪录。

11月15日 微软宣布Kinect 发售10 日后实际销量突破百万。

11月19日 OnLive 公司宣布业界首款云计算游戏机MicroConsole 将于12 月2 日发售，定价99 美元。

11月24日 日本ImageEpoch 公司宣布进军游戏发行市场，同时公开多款日式RPG。

11月30日 索尼宣布PlayStation Move 自9 月份发售以来全球累计出货量超过410 万套。

12

12月1日 《怪物猎人 携带版 3rd》发售，日本各地出现今年罕见的排队热潮，首周出货量超过200 万套。

12月15日 继多款由海外开发商制作的游戏惨败，NBGI 宣布今后其游戏作品将立足日本本土。

12月17日 由于《最终幻想ⅩⅣ》PC 版大败，PS3 版将进行全面改造，发售日因而延期到下一财年，制作人田中弘道下台。

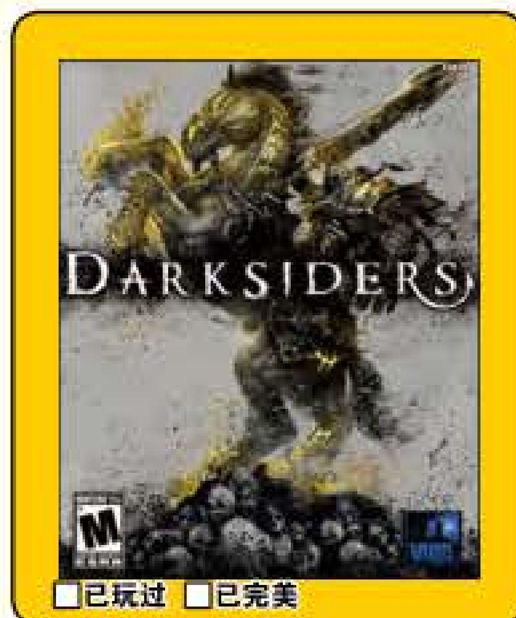


12月22日 摩托罗拉宣称X360 触犯其多项专利，向美国国际贸易委员会上诉，要求在美国禁售X360.

12月23日 Activision 向法院提交补充文件，准备控告EA 煽动Infinity Ward 叛乱。Activision 要求索赔4 亿美元，并试图阻止Respawn 为EA 开发游戏。

黑暗血统

多机种	Darksiders	UCG评分：25
	-	美版 1月5日
	THQ 动作	对应机种：PS3/X360


□已玩过 □已完美

本作被不少媒体和玩家誉为"2010年度的动作游戏黑马"，同时也是一款有着较高完成度的原创作品。得益于"《魔兽》系列"美工的参与，本作有着成熟的奇幻艺术风格，人设狂放却又不失细节，到处的残垣断壁展现出一派独特的末世景象，建筑物大都带有宗教气息，和恶魔、天使与第三方力量在人间大战的厚重故事背景相契合。游戏一开始会给人以类似《战神》的错觉，但实际上，本作更像是一款黑暗版的《塞尔达传说》。尽管可以看出一些元素上的借鉴，但本作并非对前辈们进行简单模仿，其浓郁的自身特色令人印象深刻。主角的近战武器只有三种，但招式比较丰富，操作手感和打击感在美式动作游戏中实属上乘。其他装备和各色技能则有20余种，由于主角能力较强，战斗难度有些偏低。而事实上，本作更注重于层层叠加的解谜，流程中战斗与解谜的比例差不多是3：7。谜题设计十分精巧，相较之下BOSS战较为模式化，大多依靠关键道具来解决，对操作技巧的要求不高。随着装备的丰富，解谜的类型随之增加，可以活动的区域也不断扩大，这让游戏流程具有半开放式的特点，其流程长度达到了同类游戏平均水平的两倍，加上70多个收集要素，一周目通常需要20小时以上，还是比较厚道的。本作的游戏体验相对比较慢热，但却十分过瘾，对大部分玩家来说会超出自己的预期。


▶本作的谜题设计十分出彩，类似《传送门》的部分更是堪称精妙。

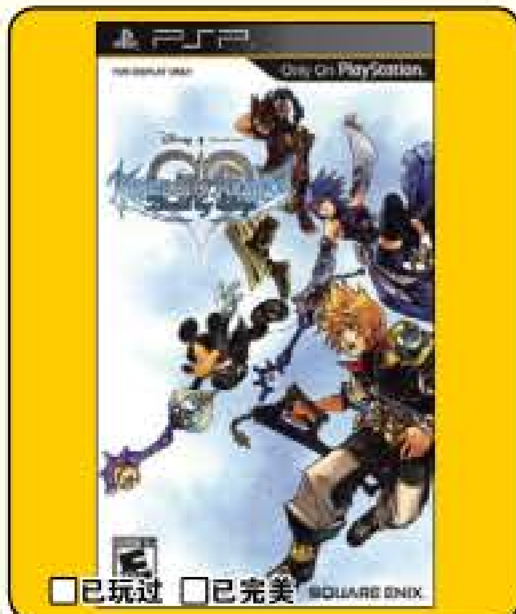

■做为天启四骑士之一的主角实力超群，令巨大的BOSS都显得外强中干。

TIPS

中前期取得的武器"拳套"由于速度慢、攻击力一般，令实用度略显尴尬。好在拳套有一招砸地神技，在空中蓄力至临界点释放就有4倍伤害！熟练掌握出招时机的话简直是摧枯拉朽。

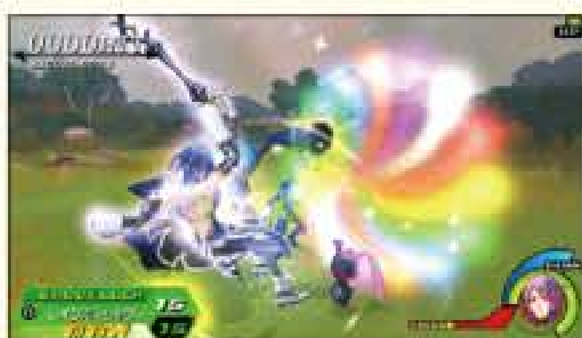
王国之心 梦中诞生

PSP	Kingdom Hearts Birth By Sleep	UCG评分：29
	攻略 244·245期，研究 256期	日版 1月9日
	Square Enix 动作角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

虽然没有以数字序号作为标题，但《王国之心 梦中诞生》在整个系列中占有非常重要的位置，游戏的时间线设定在初代作品的十年之前，讲述了整个"索拉篇"故事的起源。由于是前传作品，此时的索拉还是个稚气未脱的小孩，因此本作启用了全新的主角，并且是系列中首次采用三主角的设定。三名角色与序号作品中的主线剧情有着千丝万缕的联系，比如Terra与反派BOSS、Aqua与凯莉以及Ven与索拉及罗克萨斯之间，关系错综复杂，老玩家可以从中分析与猜测出此前未曾明言的剧情谜题。虽然三人的冒险世界基本相同，但故事线都是各自独立且相互交集的，可以到达的地点和遇到的角色有所差异，并且由于战斗风格差异较大，也不会有枯燥的重复感。游戏的战斗系统在动作元素的基础上进一步改良了指令板操作，形成极具特色的"风格变化"系统，根据技能搭配来完成不同形态的"变身"非常爽快。本作在一年后推出"最终混合版"，并加入了不少新元素。其中最具分量的是一段以Aqua为视角的剧情流程，玩家可以使用Aqua在黑暗世界中展开冒险。值得一提的是，在即将推出的《王国之心2.8》中所包含的新章节《王国之心0.2 梦中诞生 A fragmentary passage》会继续讲述Aqua的这段旅程。另外，本作的高清重制版收录于PS3平台的《王国之心2.5高清混合版》中，是未玩过原作的玩家的首选。


■系列首次采用三主角的设定。


▲全新的风格变化系统非常华丽，合理运用可以保持全程变身。

TIPS

《王国之心 梦中诞生》中三位主角的形象其实早在《王国之心2 最终混合版》的隐藏CG中就已经出现，只不过当时三人都穿着盔甲没有露出正脸，虽说最后细节方面稍有改动，但伏笔无疑早在当时就已经埋下了。



2010

战场的女武神2 高卢王立士官学校

PSP　战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 | UCG评分：26
攻略 244·245期，研究 256期 | 日版 | 1月21日
SEGA | 策略角色扮演 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

于2008年问世并广受好评的《战场的女武神》的续作并没有继续登陆PS3，而是出人意料地选择了掌机平台。2代的剧情延续前作的故事线，发生在初代的两年之后，舞台是位于高卢南部的陆军士官学校，主要角色则焕然一新。主人公亚邦为了查明兄长的死因入学，他在这里结交了各式各样的同伴，随着并肩作战逐渐解开同伴们的心结，最终在至关重要的战场上成为扭转战局的关键力量。游戏的整体风格在厚重战争的基础上，融入了校园剧的轻松和欢乐，任务也分为剧情任务、关键任务等不同形式，累计数量超过200个，完成同学任务还能令角色的个人潜能发生改变。战斗秉承了“BLiTZ系统”的特色，玩家需要结合各兵种的特性，指挥角色、战车在极富立体感的地形上行进，还要手动瞄准敌人发起攻击。由于掌机的机能有限，2代的战场地图被划分为了多个区域，敌我单位必须在特定的据点才能换区。一旦占领了换区据点，玩家就可以直接向其他区域派遣有生力量。此外2代还融入了更多的“刷”要素，兵种、潜能、兵器、零件的数量都成倍增长，想要完美需要反复刷才能实现。利用通信机能可以实现对战或协力游玩，最多支持4名玩家联机，后续的大量DLC任务也进一步延长了游戏时间。



◄相比另外两位男性角色，作为女主角的柯泽特显得有些缺乏存在感。

►机种变为PSP后，最明显的变化是地图分区以及“刷要素”的成倍增长。



►2代的大人气角色尤莉阿娜，其悲惨结局给无数玩家留下了深刻的印象。

TIPS

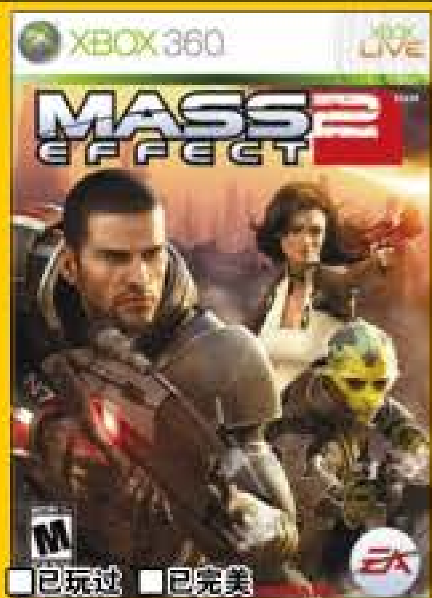
初代的男女主角威尔金和艾丽西亚也有在本作中登场，他俩会传授给玩家“命令”，达成特定条件后也能加入队伍成为可操作角色。



2010

质量效应2

X360　Mass Effect 2 | UCG评分：28
— | 美版 | 1月26日
EA | 动作角色扮演 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

作为“《质量效应》三部曲”的第二部，本作改善了上一作的部分缺点，并强化了动作射击部分，使其不光是一款“角色扮演游戏”，只要配合相应的职业或者技能，本作甚至可以把其当成一个“动作射击游戏”来玩。新加入的上弹动作、新的武器种类以及掩体系统等设定也让本作的战斗部分变得有趣不少。同行最多两个同伴的设定使得队伍技能搭配变得相当讲究，在游戏中可以随时暂停并选择队友发动技能的系统也让玩家能够有时间分析战况，并根据战况发动正确的技能。数量多达二十二种的各式各样不同能力能产生出多种搭配，并使得每一个玩家操纵的“谢泼德指挥官”都独一无二。本作的剧情继承上作，有玩过上作的玩家可以通过继承存档来保留上作中所做过的选择。玩家扮演的谢泼德指挥官将会再次带领他那由不同种族不同阶层组成的小队，同心协力对抗宇宙最强大的敌人，并向着整个阴谋的核心前进。和上一作幕后黑手单纯只露个脸不同，系列的最强敌人——收割者在本作开头就登场并展现出了压倒性的实力。而当玩家历经千辛万苦击退收割者后才会发现，收割者的真正实力还没有被完全展现出来，而在之后的第三部中，玩家才得以见识到它们那可怕的破坏力。



■如何和这些来自不同种族不同文化的队友合作并协调好他们的关系是本作的重点之一。


▲新敌人收割者是本作中玩家所遇到的最大威胁。


■塔莉

TIPS

虽然现在看来没什么新奇，但实际上本作是游戏史上第一个支持继承上一作存档的续作游戏。玩家可以把《质量效应》中的通关存档继承到本作当中，而之前所做过的选择以及其后果也会一并被保留下来（例如在初代某个NPC应玩家的选择而死亡，那么继承存档后这个状态将会在续作保留下来）。

噬神者

PSP	ゴッドイーター	UCG评分 :24
	研究 256期	日版 2月4日
	NBGI 动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

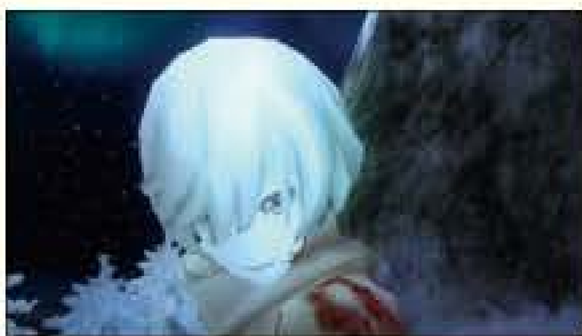
《噬神者》是一款以使用能够“捕食”的武器神机来与巨大的敌人“荒神”进行战斗的动作游戏。本作的故事舞台设置在世界几乎被荒神吞噬至尽的近未来，部分人类通过注射荒神的神谕细胞来获得能够使用神机的力量，从而成为噬神者，而由玩家创造出来的主角也成为了其中一员。

玩家的武器“神机”的特色在于“变形”和“捕食”。神机平时能够在近战形态和远程形态来回切换，在近战时玩家能够使用剑和盾来与荒神进行肉搏并回复OP值，进行远距离战斗时能够在战斗里切换成枪形态，消耗OP值对敌人进行射击。通过捕食还能够进入爆裂形态来获得一定时间内的BUFF效果。剑、枪和盾都分为3种类型，每种类型的操作手感与对荒神造成的伤害类型都有所不同。荒神分为小型、中型和大型三种大类，除了小型之外的荒神都能够在战斗时让玩家进行部位破坏，从而打出新的弱点或者获得新的任务报酬。

本作的剧情和由板仓耕一和曾我部修司合作绘制的精美角色也是一大看点，椎名豪以游戏插入曲之一《No Way Back》为主旋律制作的游戏BGM成为玩家们津津乐道的话题之一。如今名声大噪的ufotable也从这一作开始一直为系列制作过场动画，包括在2015年放送的改编TV动画。

在同年的10月28日本作发售了包含诸多追加要素的加强版《噬神者 爆裂》。在2015年10月29日，BNEI（改名后的NBGI）推出了本作的重制版《噬神者 解放重生》，在12月24日推出了官方中文版。


■变形的神机与捕食行动是本作的最大卖点。


▲剧情过场与音乐令人印象深刻。


▶由游戏制作组监修并由万代发行的“超造形魂”荒神手办是系列目前为数不多的荒神周边。

TIPS

本作难度5的任务“ピルグリム”在系列里被称之为初代作最大的难关之一，在没人联机的时候玩家需要带着三个NPC在狭窄的废寺里面对4只金刚，金刚听力好而废寺地图跨度又不大，这使得很多玩家在首次挑战时打得十分费劲。

暴雨

PS3	Heavy Rain	UCG评分 :27
	研究 256期	中文版 2月23日
	SCE 动作冒险	无对应周边


□已玩过 □已完美

《暴雨》是由Quantic Dream开发、由SCE发行的一款互动式电影游戏。本作的故事以“折纸杀人魔”引起的连环绑架案与谋杀案为中心，讲述了4个主角周遭所发生的故事以及他们之间的互动。

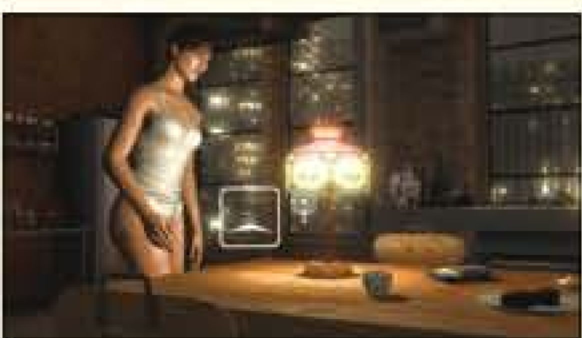
在本作里，玩家需要通过操作角色让他们与物品和其他角色进行互动来推进剧情，在这一点上本作与其他的情景互动类游戏没有太大的分别。而本作的独特之处在于互动的方式，角色的互动与PS3的DualShock3手柄的配合十分出色，玩家在游戏里的操作不仅仅只是按一个键，而是需要根据画面的提示来进行各种各样的按键操作，例如慢慢压下L2键或R2键、在按住一个按键（或者几个按键）的情况下进行其他的按键操作、连按按键，或者是活用DualShock3手柄的六轴感应功能，让玩家上下前后左右晃动手柄，让玩家通过操作手柄来实现与屏幕内的角色的互动。

本作的故事是一大看点，玩家在游戏里需要根据时间线在四个主角间来回切换，他们的目的各有不同，有的是为了寻找案件的线索，有的是为了追踪独家新闻，有的是为了救出被绑架的儿子。通过PS3的画面和玩家手中的手柄，来让他们感受到角色与周围的互动、苦恼乃至疼痛。而本作的一个特点就是剧情不会停止，就算其中一个主角甚至是几个主角被逮捕或者被杀死，剧情也依然会继续进展下去，直至最后的工作人员名单出现为止。

在PS Move发售之后本作还推出了对应PS Move手柄的版本。在2016年3月1日，SCE在PS4平台发行了本作的高清重制版。


▲《暴雨》的限定版，包含了原声音乐集、动态主题以及麦迪逊的记事摘录等内容。


■精细的角色表情是本作的一大特点。


▲角色的行动由玩家来决定。

TIPS

本作的日、美、欧版封面各不相同，当PS官方博客公布了本作的封面之后，大量美国玩家表示希望让美版也采用欧版的封面。最终官方通过在博客上提供免费的各版本封面图下载，作为对这些玩家的回应。

2010

战神Ⅲ

PS3	God of War Ⅲ	UCG评分：29
	攻略 248期	中文版 ｜ 3月16日
	SCE ｜ 动作	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

即便以今天的眼光来看，《战神Ⅱ》的视觉效果依然令人叹为观止，也是当年众多游戏媒体眼中的"年度最佳画面"。游戏开场那惊天动地的十五分钟，几乎是同类游戏最终大决战的分量，其气势磅礴的场景设计，惊心动魄的演出效果以及出人意料的镜头运用，展现出了本作作为史诗巨制"《战神》系列"三部曲最终章的气魄和野心。本作的开端紧接前作结尾，战神奎托斯在泰坦一族的帮助下向其父宙斯发起了最后的挑战。在接下来十个小时左右的流程里，奎托斯遭到了奥林匹斯众神的顽抗，波塞冬、哈迪斯、海格力斯等多场BOSS战可谓高潮迭起，奎爷的威武勇猛令人血脉贲张，而他在这一作中的残暴程度也是突破天际，甚至引发了一些争议。同样存在争议的还有剧情，在杀神弑父令世界归于混沌之后，奎爷的抉择令人惊愕。在核心玩法方面，本作依然是一款粉丝们熟悉的《战神》，系列经典元素一应俱全，同时又不乏创新。游戏增加了道具的设定，弓箭、太阳神头颅等辅助道具均有抢眼的表现，武器招式和魔法的设计也颇有新意。游戏的一周目体验堪称完美，但作为动作游戏的挑战性不算高，重复价值偏低也是系列的老问题。本作同步发行了中文版本，汉化水准很高。在2010年的UCG游戏大赏中，《战神Ⅱ》的得票率高达80%，是玩家心目中名副其实的PS3平台年度游戏。

TIPS

《战神》全系列堪称一起奥林匹斯众神的灭门惨案，奎托斯共计手撕了23位传说中的古希腊神明。系列总销量约2480万，其中《战神Ⅲ》销量最高，加上高清重制版的60万的话，达到了545万套。



■开场大戏中地动山摇的"泰坦元素"在游戏中期还上演过一次。



◀本作中人物性格的变化和剧情上的反转在玩家中引发巨大话题。

如龙4 传说的继承者

PS3	龙が如く 传説を継ぐもの	UCG评分：27
	特快 248期，研究 256期	日版 ｜ 3月18日
	SEGA ｜ 动作冒险	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

本作是"《如龙》系列"的第四部正统续作，讲述在2010年3月10日神室町里所发生的东城会亲戚组织上野诚和会成员被杀事件，因此而引出了极道组织背后的各种阴谋。

在本作里最受人关注的就是主角，从本作开始，游戏的主角不再固定为桐生一马，而是采用了多主角的设定，除了系列玩家们熟悉的桐生一马之外，还有放高利贷的秋山骏、逃狱犯冴岛大河、会收黑钱的警察谷村正义。游戏的基本操作与系列没有太大差别，但是四个角色的战斗方式却各有特色，除了最为传统的桐生一马之外，秋山骏的腿技、冴岛大河的力技、谷村正义的护身术与合气道，这些都是包括系列粉丝在内的玩家在这个系列里第一次使用的战斗方式。

故事的进行方式是以四个主角各为一部剧情，然后在最终章时正式让四个主角齐聚一堂，让玩家能够自由切换操作角色。

在本作里玩家所能够活动的区域只有神室町，不过相对的，制作组也让神室町变得更加"立体"，玩家在这个城区里能够走动的地方新增加了天台和地下街，使得活动区域大幅增加。

系列惯例的小游戏也在本作里保留，同时还根据四个主角的特征来将一些游玩要素分配给各人，秋山骏的夜店小姐培养、冴岛大河的培养格斗家、谷村正义的通过无线电来随机获得各种报案、桐生一马与神室町各队伍的战斗等等，在游戏通关后玩家还能让桐生带着遥来神室町玩，满足她各种各样的请求。



▲《如龙4》发售期间与"唐吉诃德"合作推出的"如龙原创烧酒"。

TIPS

当玩家在打扮夜店小姐时把手柄放置在一边不管的话，姑娘就会闭眼歇息。



■四位主角齐聚一堂还得等到故事终盘。



▲能够操作除了桐生之外的其他角色也让系列玩家有不少新鲜感。

分裂细胞 断罪

X360 | Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction | UCG评分：26
攻略 250期 | 美版 | 4月13日
Ubisoft | 动作射击 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

来到系列第六作，就算有着汤姆·克兰西大神作为创意指导，《分裂细胞》系列"还是无可避免地陷入到了创意的死胡同当中。不过在这个关键时刻，来自《彩虹六号 维加斯》团队的开发者们加入到了新作的创作当中，最终靠着融合了电影《罪恶之城》式的高对比度潜行画面风格和《谍影重重》式的真实简约系特工路线，创造出了在系列史上也称得上独一无二的《分裂细胞 断罪》。

在这款作品中，山姆·费舍尔不再靠着高精装备和强大的技术支援来执行任务，他是为了自己的目的而战，所以除了少量的科技用品，他大部分情况下只能够依靠碎玻璃、消音手枪和自己过人的身手来面对复杂的情况。同时游戏关卡也不再限于军事化的场景，费舍尔需要更多地在有公共人群的场合执行任务，而他也因为身着便装，得到了融入人群当中的机会。当然，游戏中还有最重要的"标记与处决"功能，玩家在达成特定的条件后会获得标记复数敌人并在一瞬间将他们消灭的机会。


■除了背包有一点科技成分，这个全身上下都是便装的山姆·费舍尔的确令人耳目一新。


▲除了单机战役，其实本作的联机战役模式也非常有趣，来自美国和俄国的两位特工联手潜入御敌，玩起来别有一番乐趣。


▲标记与处决模式的加入降低了本作对于玩家枪法的要求，只要运用好战术就能够发动漂亮的连杀。

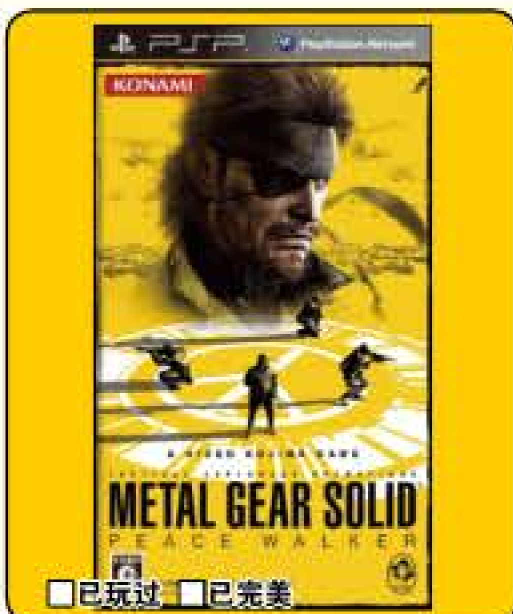
TIPS

和《潜龙谍影4》有点类似，《断罪》也成为了山姆·费舍尔的御用配音演员 Michael Ironside 的告别演出，在三年后的系列续作《分裂细胞 黑名单》当中，Eric Johnson 接替了他的工作，而且原因和《潜龙谍影 V》替换斯内克的配音者 David Hayter 极其相似，也是因为新作当中还需要配音演员进行动作捕捉，而老配音演员无法承担起这样的要求。理由虽然算得上合情合理，但仍令人不禁唏嘘。

2010

潜龙谍影 和平行者

PSP | メタルギアソリッドピ-スウォ-カ- | UCG评分：28
攻略 251期，研究 252、256期 | 日版 | 4月29日
Konami | 动作冒险 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

在《潜龙谍影4 爱国者之枪》后推出的本作，虽然没有冠上"5代"的名号，但游戏却是被小岛秀夫以及广大系列粉丝所认可的正统续作，游戏将故事重新聚焦到 BIG BOSS 身上，以"抑止力"作为思想中心，讲述了 BIG BOSS 创立"无界之师"的全过程。游戏不仅画面相当优秀，而且首次运用了数字漫画作为过场动画，让玩家感到耳目一新。本作中增加了名为母基地的系统，使得传统的游戏元素和育成元素相辅相成，衍生出别样的乐趣。除了耐玩度十足的主线流程外，游戏还收录了超过100个联机任务，武器收集、捕获载具、派遣部队进行任务等应有尽有，玩家除了可以与好友一同进行联机任务之外，还能互相进行士兵的交换，增加了游戏的社交要素。在本作中，官方与不少厂商进行了联动，最经典的当属与 Capcom 大热作品《怪物猎人》进行的联动，游戏中其中一个任务，正是扮演 BIG BOSS 狩猎《怪物猎人 携带版2》中的招牌怪物，十分出戏！值得一提的是，本作在 PS3 以及 X360 平台上均推出了高清版本，但需要注意的是日版《和平行者》为单独推出的版本，而美版则是与《MGS2》、《MGS3》一同推出的合集版本，如果不执著于日版语音，那么推荐购买美版。


▲ BIG BOSS VS 轰龙，并没有什么违和感。



▲游戏的画面可以说得上是 PSP 平台上的顶级表现。

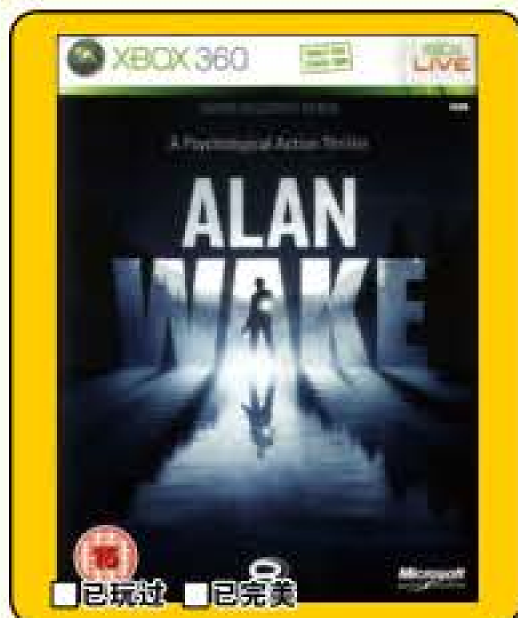


TIPS

如果玩家对于《潜龙谍影 V 原爆点》以及《潜龙谍影 V 幻痛》的剧情感到不解，那么推荐先游玩本作，因为这两部作品无论是剧情还是登场人物，都基本以《和平行者》作为基础，只有吃透了《和平行者》的剧情，才能理解"V"中关于 BIG BOSS 故事的前因后果。

心灵杀手

X360	Alan Wake	UCG评分：25
	攻略 251期，研究 256期	中文版 ｜ 5月14日
	Microsoft ｜ 动作冒险	无对应周边

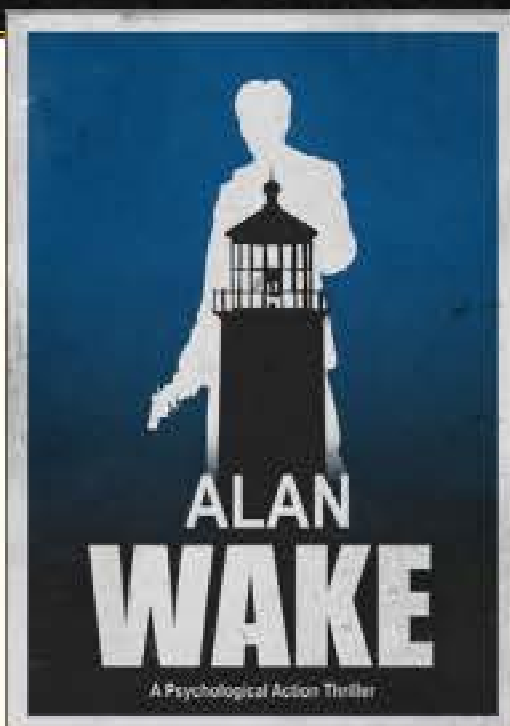


□已玩过 □已完美

电影般的剧情表现手法，美剧一样的章节制作方式，这些都是游戏为了更好地讲述故事而进行的尝试，而如今看来，这种模式也对随后很多同类型题材的游戏产生了一定影响。在《心灵杀手》故事中，玩家扮演的角色艾伦·韦克是一名恐怖小说作家，他因为遇到了事业上的瓶颈而选择来到“亮瀑镇”度假调养，结果却深陷一系列灵异事件之中。在本作的设定中，并不存在面目可憎的怪物，敌人全部以黑影的形态出现，这种敌人在游戏中被称为“黑暗俘虏”。不同的黑暗俘虏配备有不同的武器，他们的移动方式和强度也有所不同，有些特殊的黑暗俘虏甚至会化身为乌鸦，或者附着在其他物体之上，这些敌人则有可能从场景的每一个阴暗角落中跳出来袭击玩家。在光与影的交汇之下，这种危机四伏的紧迫感也让游戏的氛围更具代入感。战斗方面，本作采用了第三人称视角，以动作射击为主体，玩家需要利用信号枪、信号火炬和闪光弹等与光源相关的武器驱散黑暗。而本作的开发商 Remedy，曾经也打造过《马克思·佩恩》这样经典的第三人称射击游戏作品，所以这方面的经验非常老道。因为要以光线为依托进行战斗，本作的光影效果非常出色，这一特性不仅存在于战斗系统之中，游戏的场景画面也有着不错的表现。


□游戏开始阶段，安逸祥和的亮瀑镇和后面的发展形成鲜明的对比。


▲即使只是人形敌人，也能带来很强的压迫感。



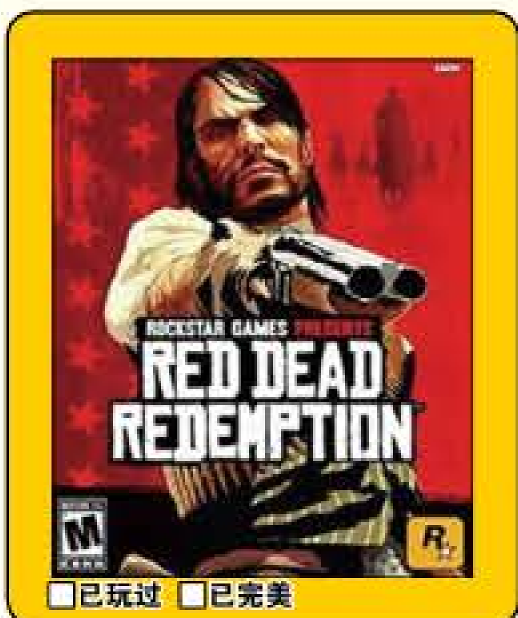
◀主角持枪的造型成为了本作的标志符号。

TIPS

在游戏设计之初，其实 Remedy 想打造一款沙箱式游戏，不过最终为了整体效果考虑，他们决定进行了另外一种尝试，以美剧的形式来区分游戏章节，在为游戏整体风格服务的同时，也让本作和其他分章节的动作冒险游戏产生区分。最终，本作凭借优异的游戏素质，成为《时代》杂志评选的“2010 十大游戏”第一名。

荒野大救赎

多机种	Red Dead Redemption	UCG评分：29
	攻略 252、253期，研究 256期	美版 ｜ 5月18日
	Rockstar ｜ 动作冒险	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

《荒野大救赎》是由拥有丰富沙箱游戏制作经验的 Rockstar 制作发行的一款美国西部主题游戏，游戏以 20 世纪初的北美殖民扩张以及工业革命作为背景，讲述了主人公约翰·马斯顿在无法无天的美国西部荒野中展开的冒险故事。游戏的地图被分为了相连的三个区域，“黑水镇”是象征美国新科技的文明城市，“新奥斯丁”是传统的西部牧民小镇，而“新天堂”则是与墨西哥毗邻的险恶之地，在这些地区之间的冒险可以感受到该时代背景下，各种不同思想意识碰撞产生的火花。本作的游戏元素十分丰富，除了足以玩上数十小时并逐步揭开剧情真相的主线任务外，还有大量有血有肉的 NPC 交予的各种支线任务。游戏中的狩猎系统非常有趣，小至鼬鼠大至巨熊都能在游戏中找到。而且还有五花八门的迷你游戏，比如与市民打上几场德州扑克，比赛抛投马蹄铁，以及与其他西部牛仔进行快刀戳指缝等。本作拥有丰富的在线元素，在登入网络后，玩家可以在自由地图上骑马驰骋，也可以捣毁地图上的贼窝提升在线等级，也可以匹配各种对战模式，与其他牛仔进行较量。游戏一共推出过 4 个 DLC，这些 DLC 的主题各不相同，除了合作任务、夺宝对战、赌博外，还有脑洞大开的僵尸主题 DLC “不死梦魇”，使游戏的丰富度大大提高。


□游戏很好地还原了该时期的西部风貌。


▲僵尸主题的不死梦魇 DLC 诚意十足。



TIPS

值得一提的是，本作在 2016 年加入了 Xbox One 的兼容计划，因此拥有本作 X360 版的玩家可以在 XOne 上游玩，虽然只是兼容版，但游戏的帧数有了显著的提升，老玩家不妨借此机会重温，如果你没有玩过本作，那么更加不容错过。

超级马里奥银河2

Wii	Super Mario Galaxy 2	UCG评分：30
	攻略 252期、研究 256期	美版 5月23日
	Nintendo 平台动作	无对应周边



《超级马里奥银河 2》是 2008 年发售的《超级马里奥银河》的续作，继承了前作的主题和基本玩法，玩家将和马里奥大叔一起畅游在银河之中，挑战千变万化的不同行星关卡。本作的剧情部分依旧没有跳出系列的套路，当星尘节再度来临时，马里奥收到碧奇公主的邀请函，请他前往城堡一同鉴赏美丽的流星。然而当马里奥来到城堡时，公主却又一次被库巴抓走，勇敢的马里奥大叔决定为了美人再踏银河。虽然剧情仍然槽点满载，但游戏性也是不容置疑的。通过简单的操作与丰富的关卡设计来让玩家沉醉其中可说是“《马里奥》系列”的一贯特色，本作当然也不例外。由于是在宇宙中展开冒险，所以角色可以彻底摆脱重力的束缚在 3D 的空间中旋转、跳跃、奔跑，每个星球都有着独具匠心的设计，玩家在游戏中时不时就会有眼前一亮的惊喜。马里奥在本作中有多种变身形态，新增的“云彩马里奥”和“岩石马里奥”丰富了游戏玩法的同时，也展现出了制作组天马行空的想象力。当然值得一提的还有，小恐龙耀西也作为同伴参加了冒险，它不但可以发挥它的吞食能力吃掉敌人，还可以吃掉各种食物来获得新的能力。本作新增了 3 种耀西的能力，分别是火之耀西、天空耀西和光之耀西。游戏有着非常丰富的收集要素，每一关的每关的金星、绿星、金牌都会谋杀掉玩家大量的时间，但是轻松愉快的游戏气氛与恰到好处的交响乐 BGM 不但不会让玩家厌烦，反而更让大家沉迷于其中不可自拔，从简简单单中获得最大的乐趣，这也恰恰是任天堂这家游戏公司长久以来制作游戏的根本理念。



▲火之耀西可在一定时间内让速度大幅提升。



◀浩瀚的宇宙，有着众多的行星等待着玩家们探索。



▲长久以来玩家们已经养成了习惯，只要看到马里奥大叔这张老脸，心情也会随之愉悦起来。

TIPS

《超级马里奥银河 2》在 2010 年 12 月 4 日发售了台版和港版。

本作累积全球销量超过 1040 万套。

异度之刃

Wii	Xenoblade	UCG评分：26
	攻略 254期，研究 256期	日版 6月10日
	Nintendo 角色扮演	无对应周边



《异度之刃》由 Monolith 制作，高桥哲哉担任总导演，虽然冠以“异度”之名，并且开发团队当中也有着不少与以往的“异度系列”重合的成员，但本作却是完全独立的游戏，同时也是交代了《异度之刃》世界起源的野心之作。

本作独特的世界观带给了玩家极大的震撼。在庞大的巨神与机神身躯形成的世界里，分别孕育着人族和机神兵。两个种族旷日持久的战争在神剑莫纳多的力量下得以平息，然而机神兵的再度入侵打破了主人公修尔克和人类的平静生活。人与神的斗争也渐渐浮出水面……

开发组为游戏制作了宏大的场景地图，无缝衔接的战斗体验流畅。在普通攻击的间歇，玩家可控制主人公修尔克使出各种技能进行战斗。凭借莫纳多的力量，修尔克能够使用名为“未来视”的能力，看到敌方即将造成的致命一击，包括其攻击类型、范围、目标等数据，从而打破未来的困境反败为胜。在剧情展现方面，除了异常热血的过场演出之外，《异度之刃》还有着所谓的“羁绊”系统。通过完成各种任务，玩家可以了解到同伴甚至是普通 NPC 与其他人的深层联系。

本作在《异度之刃 X》临近发售时公布了移植版，作为 N3DS 首款专用游戏，加入了支持 amiibo 的收藏品鉴赏模式。





■主人公修尔克在《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》中作为新的参战角色登场。



■本作的战斗过程充斥着队友的呐喊，代入感十足。

TIPS

《异度之刃》的音乐创作阵容集合了下村阳子、清田爱未、光田康典等知名音乐人，其中还有 ACE+ 这支专为本作组成的期间限定组合（ACE 组合加上临时加入的平松建治）。后来在《异度之刃》移植版的网络直播中，这支组合再度登台，为粉丝们献上了本作的经典名曲的 Live 演出。

苍翼默示录 连续变幻

多机种	ブレイブルー・コンティニュアム シフト			UCG评分：25
	特快 255期，研究 256期		日版	7月1日
	Arc System Works	格斗	对应机种：PS3/X360	


□已玩过 □已完美

《苍翼默示录》是由“《罪恶装备》系列”的制作团队打造的原创格斗品牌，其精美的人设与深邃的剧情，使其在当年日本街机厅内人气蹿升并延续至今。华丽的画面特效以及爽快的连段是系列的最大特色，而每个角色利用 Drive 系统自成一派的打法也令玩家沉迷不已。本作为家用机平台的第二作，移植自 2009 年冬季稼动的街机版，收录了新角色 Hazama 和 Tsubaki，同时还加入了家用机版的原创新角色——μ－12。和前作一样，本作最吸引 FANS 的莫过于庞大的故事模式，该模式下每个角色都有一个单独的剧本以及三个不同的结局，全部完成后可以开启隐藏的真结局。除了原创的故事模式，本作还新加了 PSP 版中备受好评的军团模式以及方便初学者熟悉游戏系统的教学模式，全新的挑战模式则是要求玩家达成所有角色的 10 条指定连段，集练习与教学一体，非常方便。在系统方面，游戏引入了新的破防系统以及 Fatal Counter，角色性能也经过大刀阔斧的调整，让立回策略更具研究空间，系列老玩家也需要花时间重新练习。游戏的港版还对应官方中文，所有剧情与系统介绍均配有全程中文字幕。2011 年 5 月，官方还支持通过付费在线升级的方式，将游戏升级为街机版的《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》，追加了 Makoto、Valkenhayn 和 Platinum 三名全新角色，让玩家在家也能随时练习最新版。



■Hazama 的代表性超必杀技“蛇翼崩天刃”也是在本作中诞生，并一直保持着超高的人气。


▲好友之间的相互战斗，任务与友情的碰撞也是 Tsubaki 一直以来经历的纠葛。

▶《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》中追加的魔法少女 Platinum，国内翻译为“白金”。

TIPS

虽然本作的副标题 Continuum Shift 被翻译为“连续变幻”，但按照游戏中给出的汉字，其实应该是“确率事象”。这四个字与游戏的剧情有关，通过高天原系统的事象观测，世界的未来会被限定下来，不合意的未来会被改变并抹去。所以“连续变幻”从意义上来说也讲得通，但对于这款中二全开的作品，还是原文更有味道。

LIMBO

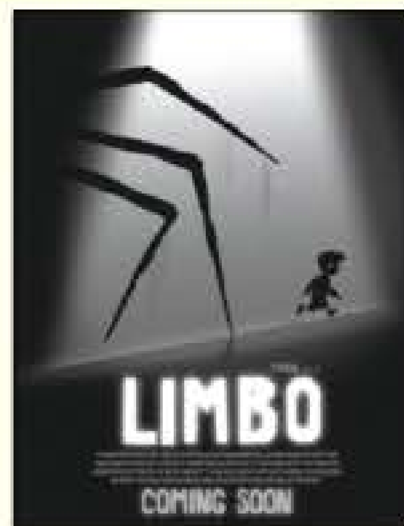
X360	LIMBO			UCG评分：-
	-		美版	7月21日
	Microsoft	平台动作	无对应周边	

□已玩过 □已完美

《LIMBO》是丹麦独立游戏开发商 Playdead 的成名作，在 2010 年首发于 X360 平台，之后 Playdead 以发行商的身分让本作陆续登陆到了 PS3/PSV/PS4 平台。

在游戏中玩家要控制一个手无寸铁的小男孩，为了寻找自己的妹妹，只身一人闯入地狱边境（Limbo）的残酷世界。然而本作没有语音也没有文字，甚至几乎没有音乐，开放式的结局、故事背景和世界观设定全凭玩家想象。游戏完全以黑色的剪影和白色的光照营造了一种独特的氛围，在鲜明的对比度和模糊的形象之间透露出莫名的恐怖感觉。借助含有碰撞效果的物理引擎和细腻的音效，开发组描绘的地狱边境之旅令人提心吊胆，却跃跃欲试。面对滚石、投枪、尖刺和高速旋转的陷阱，玩家依然被吸引着不断地向未知的前方迈步。游戏的 2D 卷轴场景并不要求玩家掌握高超的操作技巧，只是以极简的黑影就向玩家暗示了谜题的存在。而当你接近那些黑影的时候，才会发现制作组的恶意无处不在。每到一个新的地点，场景中的物件都很可能会毫不留情地向小男孩伸出一击致命的死亡之爪。





▶同人制作的电影风格海报，充满噪点的画面确实很有老式电影的感觉。



■小男孩要不断地尝试并一次又一次地死去，才能从场景的变化中发现解谜的方法。

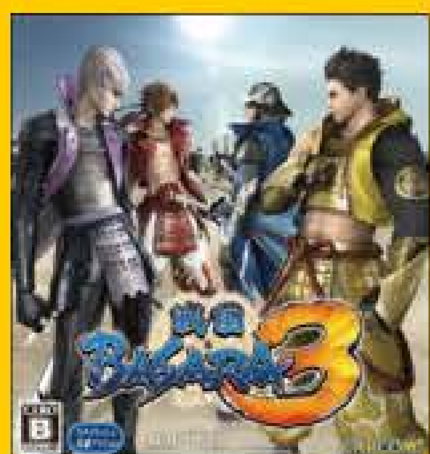
TIPS

截至 2016 年 7 月，本作的开发商 Playdead 只推出了两款游戏：《LIMBO》和《INSIDE》，而它们都获得了业界一致的高度评价。他们凭借《LIMBO》一鸣惊人，取得了超过 90 个奖项。在正式发售之前，本作就在 2010 年游戏开发者大会的独立游戏节之中同时拿下了“卓越技术”和“视觉艺术”两个奖项。

“物理”是开发团队低估的难题，因为物理机制导致不同的人操作可能得到不同结果，所以他们选择了避免其成为解谜的关键点。

战国BASARA 3

多机种	战国BASARA 3	UCG评分 :26
	攻略 256期，研究 257、258期	港版 | 7月29日
	Cacpom | 动作	对应机种 :PS3/Wii



□已玩过 □已完美

《战国 BASARA 3》是“《战国 BASARA》系列”的第一款在 PS3 平台上发售的作品。本作的主题是“关原之战”和“宿命的对决”，以织田军和丰臣军灭亡后的乱世为舞台，围绕历史上著名的关原之战展开故事。众多技能迥异风格多变的武将一向是本系列的一大特色，本作针对武将做出了部分调整，在保留原有伊达政宗、真田幸村等人气角色的基础上加入了年轻态的德川家康、石田三成、杂贺孙市、鹤姬等新武将，可用武将数量多达 16 人。此外，在敌武将一侧，也新增了小早川秀秋、最上义光、大友宗麟这些搞笑型角色，维持了系列一贯的恶搞无厘头风格，与主线沉重的剧情相对，细节处的轻松欢乐才是本系列的精髓所在。战斗系统方面，本作使用的“战刻 BOOST”可以视为是 2 代“战极 DRIVE”的强化版，玩家通过击倒武将和压制阵地可以积攒战刻槽，战刻槽 MAX 后即可释放。爆发战刻的状态下，武将的体能将被发挥到极限，周围敌人都会进入慢动作状态，此时打倒敌人可获得更多的经验值和金钱。另外如果在战刻状态下发动 BASARA 技，将会变成战刻 BASARA，威力更上新高。本作调整了固有技的发动方法，武将可同时使用 4 种固有技和 1 种固有奥义，由此也就使得玩家在面对不同敌人时可以有针对性地使用不同的技能。玩家既可以享受无脑割草的快感，也可以通过技能间的组合打出堪比动作游戏的连招，展现出了 Capcom 作为动作游戏大厂的实力。不过本作的画面并没有充分发挥出 PS3 的机能，建模也略显粗糙。本作有两首主题曲，分别由西川贵教和石川智晶演唱。



■之前几作中，德川家康还只是个站在本多忠胜身边的顽皮小男孩，而《战国 BASARA 3》令他快速成长了起来。



▲石田三成通过本作奠定了新一代“刷刷王”的地位。



▲本作的主线就是围绕着德川家康与石田三成之间“宿命的对决”而展开的。

TIPS

本作的 PS3 版全球累积销售约 45 万份，Wii 版累积销售 8 万份。并于 2011 年 6 月 2 日发售过廉价版。

初音未来 歌姬计划 2nd

PSP	Hatsune Miku -Project DIVA- 2nd	UCG评分 :25
	特快 256期	日版 | 7月29日
	SEGA | 音乐	无对应周边



□已玩过 □已完美

《初音未来 歌姬计划》的成功坚定了 SEGA 将其作为一个系列长久发展的决心，于是在时隔一年之后便推出了续作《初音未来 歌姬计划 2》。游戏在各个方面都迎来了大幅进化，在保留少量前作曲目的基础上收录了诸多高人气曲目，比如《罗密欧与灰姑娘》、《炉心融解》、《magnet》等等，算上 9 首 DLC，总曲目达到了 54 首，而且全部都采用即时演算的演出 PV，不再有用静态图片“凑数”的情况，可谓诚意十足。玩法上则加入了长按及组合键两种新的谱面，并支持双手操作，更具乐趣和技巧性。另外本作还增加了新难度——Extreme，必须完成 Hard 难度后方可开启，此难度下按键频率和变化的复杂程度上有着明显提升，这些新要素都让在前作中觉得不过瘾的玩家们有了更高的挑战目标，也正式奠定了一套标准并一直延续到系列此后所有的作品中，无论细节上再怎么变化，长按、组合键和 Extreme 难度这三个基本项目都不曾改变。而在前作中大受好评的自由编辑模式也得到了强化，场景、舞台道具、角色动作和表情等甚至达到了之前的两倍，可供编辑的小节数则是原来的三倍，配合经过改良的编辑界面，玩家可以导入自己喜欢的歌曲后自由创作出更加丰富的 PV。值得一提的是，一年之后本作还在 PS3 平台上推出了一款特别的高清移植版——《初音未来 歌姬计划 梦想剧场 2nd》，只包含自由演奏模式，不过采用的是街机版的建模风格且提供了 60 帧的流畅体验，在系列玩家中有着很高的评价。



▶合唱曲目的双人演出 PV 非常养眼

▶在 DIVA 房间中可以与自己喜欢的角色进行交流互动





TIPS

本作曾与《偶像大师》进行联动，在 DLC 中加入了《GO MY WAY!!》、《relations》两首经典曲目，并重新制作为采用 Vocaloid 音源的版本，而初音等角色们也可以换上《偶像大师》中的演出服。

2010

光环 致远星

X360	Halo Reach	UCG评分：28
	攻略 258期，研究 259期	中文版 ｜ 9月14日
	Microsoft ｜ 主视角射击	无对应周边

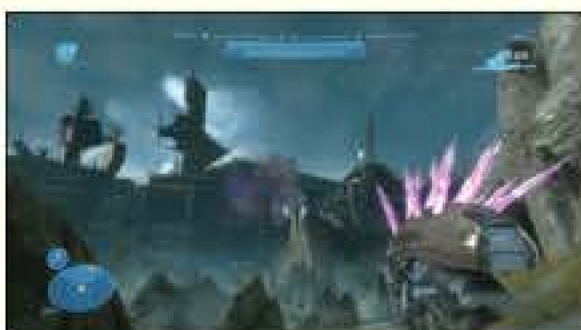
□已玩过 □已完美

《光环 致远星》是Bungie所开发的最后一作《光环》游戏，此后这个系列就由343工作室接手。《光环 致远星》的故事发生于《光环》三部曲之前，具体来说是2552年7月24日，从主人公SPARTAN-B312被派遣至Noble小队开始。此时人类在与星盟的战争中处于劣势，一次又一次地丧失了殖民地。致远星是波江座星系中的第4大行星，距离太阳系10.5光年。自2362年变为殖民地后，致远星在近200年的历史中被建设为UNSC最大的军事基地之一，是UNSC大型战舰的生产基地。星盟抓住人类防御上的漏洞发动攻击，最终致远星完全落入敌手。在实际玩到游戏之前，玩家就已经得知主人公及其所属的Noble小队一定是悲剧收场，但游戏出色的表现力让整个战役流程依然显得无比精彩。系列的经典名句“斯巴达永远不死，只是在战斗中沉寂”，在此作中得到了最好的体现。


▲《光环 致远星》传奇版附赠的Noble小队模型。

相比《光环3》，本作采用的引擎令游戏的画面表现力有了长足的进步。6名超级战士组队的战斗方式，在此之前也是从未出现过的设定。在3代基础上进化而来的多人模式也有了更大的提高，加上后续DLC，游戏一共提供了12种玩法。改进过后的枪林弹雨模式更具乐趣，大幅强化的Forge World模式，让玩家可以在这个世界中打造自己中意的多人对战地图，并通过网络与全世界玩家分享。


■本作的战役模式同样支持4人合作。


▲通过护甲能力可以实现隐身、加速等特殊效果。

TIPS

《光环 致远星》发售前的封测活动取得了巨大的成功。总计270万人的纪录令其成为当时主机游戏史上规模最大的测试活动。

精灵宝可梦 黑·白

NDS	ポケットモンスター ブラック·ホワイト	UCG评分：28
	攻略 259期	日版 ｜ 9月18日
	Nintendo ｜ 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《精灵宝可梦》进入第五世代的首款作品，分为《黑》和《白》两个版本发售，除了封面使用的神兽不一样外，游戏中出现的精灵种类、出现率以及图鉴里对同一只精灵的描述也有所不同。舞台是以美国纽约州南部为样本的伊宿地方，因此建筑都以西式建筑为主，并且出现了多种肤色的道馆馆主。

新的精灵有156种，加上目前为止的精灵合计为649种，不过在一周目时不会出现以前世代的精灵，只有通关后解锁了全国图鉴后游戏中才会出现部分伊宿地方以外的精灵，而其他的则需要通过交换或从以前的作品中传送而来。

其他新要素里，本作首次出现了季节更替系统，随着季节的改变，游戏中的风景和地形也会发生变化，并且还有限定季节才会出现的场所。但和现实世界的3个月一个季节不同，游戏中的季节以1个月为周期，其中1、5、9为春季，2、6、10为夏季，3、7、11为秋季，4、8、12为冬季。

之前世代作品中的选美大赛在本作中变成了音乐剧，和选美大赛一样，需要为自己的精灵打扮并通过表演来博得观众的好评。不过区别是取消了竞技要素，变成单纯的娱乐。

战斗系统新增了三人对战和轮转对战，其中三人对战是从双人战发展而来，玩家可以分别派出三只精灵出战。轮转则是将三人对战和单人战融合而成的新对战形式，虽然可以派三只精灵出战，不过每回合可以行动的精灵只有一只。



▲本作的限定版主机。



▶冒险画面为3D。
▶新增的三人对战。

TIPS

《精灵宝可梦 黑·白》发售首周以250万套的成绩摘得周销量榜冠军，同时也创下了NDS软件首周销量的最高纪录。截止至目前为止，本作在日本本土的销量已突破540万套，在日本NDS软件总销量榜中位列第三，而全球销量为1560万套，在全球NDS软件总销量榜中排在第六。

黑豹 如龙新章

PSP	クロヒョウ 龙が如く新章		UCG评分 :23
		日版	9月22日
SEGA	动作冒险	无对应周边	



□已玩过 □已完美

本作是“《如龙》系列”的外传作品,游戏玩法和以往的《如龙》作品类似，玩家需要操作不良少年右京龙也在神室町内探索。除了可以跟街边的路人互动，系列一直都有的店面互动要素也仍旧存在，玩家可以让龙也去饭馆吃饭、去保龄球馆打球、去游戏厅里玩街机，甚至还可以去夜店里泡妹子。另外，本作不仅可以在娱乐场所玩乐，还能在这里打工赚钱，赚钱则大多以小游戏的方式进行。

这次的剧情则和以往的《如龙》不同，剧情的主人公是从高中退学的不良少年右京龙也。在一次鲁莽的袭击计划中，他失手杀害了东城会直系九鬼组的干部户田直辉，从此成为警察和东城会双方追捕的对象。就在龙也正要从神室町逃亡时，却被九鬼组组长九鬼隆太郎抓了个正着，并把他带到九鬼组经营的非法斗技场“龙炎”中，就此成为了斗技场的怨灵之一。“想要我放过你、就在龙炎中战斗吧”九鬼对龙也说的这句话深深地刻在了龙也的心里，为了重获自由，他必须站上这个战斗的舞台并且不断地战斗下去。

本作的重点更强调在战斗上，战斗系统也在以往的基础上做了更改。战斗时无法看到双方的血条，只能看到人物之间的战斗画面。另外本作是系列中第一个引用了多个战斗风格的作品，本作则含有打架、拳击、摔角、空手道等 20 种战斗风格，可根据战况和对手随时切换。除此之外还引入了部位伤害系统，角色分为头、身、手、脚四个部位，根据被击中的部位，伤害值会不断累积，如果不治疗的话就会造成无法动弹的状况，任人宰割。角色升级的部分也和以往类似，可以用钱来升级自己的能力，不过升级能直接提升角色的 HP 和防御力。



▲和其他《如龙》一样，本作依旧把很多店面内的位置和细节如实还原。



►和店面互动的部分依旧少不了各种小游戏。



▲右京龙也是不良学生出身，对应这个身分，游戏中的不少过场 CG 运用了粗犷的画风来描述龙也的经历。

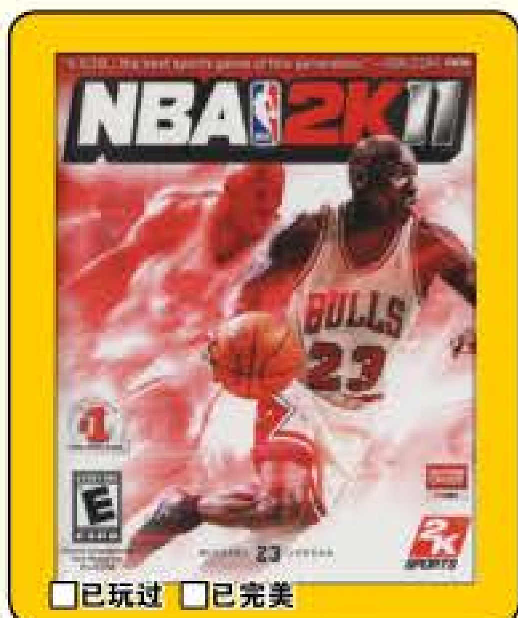
TIPS

由本作改编的同名日剧于 2010 年 10 月 5 日播出，共 11 集，由斋藤工饰右京龙也。剧本有少数内容与原作不同，这里的龙也是为了救神天马而侵入九鬼组，而原作仅仅是为了抢钱。

2010

NBA 2K11

多机种	NBA 2K11		UCG评分 :26
	特快 260期，研究 262期	中文版	10月5日
2K Sports	体育	对应机种 :PS2/PS3/PSP/X360/Wii	



□已玩过 □已完美



◄对于亚洲人的还原，似乎所有欧美厂商都找不出好办法……

如果说《NBA 2K10》的进化让自己在和《NBA LIVE》的较量中获得了完胜，那么《NBA 2K11》的巨大进步则让“2K”这个品牌站上了篮球游戏的巅峰。打着“史上最好篮球游戏＂的宣传语，《NBA 2K11》还拉来了当之无愧的篮球第一人迈克尔·乔丹作为封面人物，而且 2K Sports 和乔帮主的合作并不仅限于代言，他们还专门推出了还原乔丹职业生涯的”jordan 挑战模式“，让玩家通过自己的操作来见证乔丹传奇的篮球生涯，这也是”《NBA 2K》系列“首次出现单人剧情模式。而除了乔丹的加盟外，因为”jordan 挑战模式“涉及到了 80~90 年代的众多传奇球队，所以本作中数量众多传奇球队授权，也成为了卖点之一。

有了最强的球队阵容，《NBA 2K11》在操作方面也进行了大刀阔斧地改革，废除了之前连点按键的花式运球操作，改为使用右摇杆操作的“IsoMotion”系统，这一改动让玩家的运球操作变得更真实且更加富有创造性。游戏强化了 AI 应对内线强打的能力，游戏偏向改为简单的中投优先。更加严谨的传球判定也让游戏的快攻不再像以往那么无脑，玩家也需要对战术进行更多了解才能战胜对手。



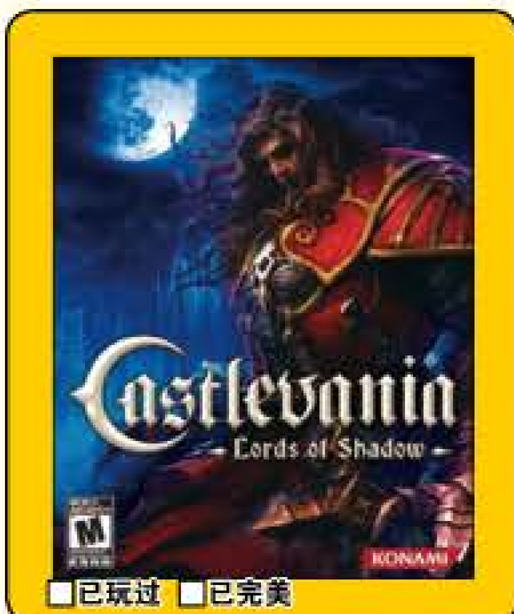
■新秀赛季中乔丹的建模非常还原的保留了短发造型，不过在之后乔老爷子就改为了光头形象。

TIPS

作为封面人物出场的迈克尔·乔丹，在《NBA 2K11》中的球员评分达到了史无前例的 99 分，不过每个阶段的乔丹都有所不同。其中新秀赛季的乔丹投篮能力稍弱，总评为 93 分。而经过第一次退役的 94~95 赛季则为 97 分，但即便是评分最低的新秀乔丹，依旧要高于游戏中许多普通的巨星。

恶魔城 暗影之王

多机种	Castlevania: Lords of Shadow	UCG评分：25
攻略 260期、研究 261期	美版	10月5日
Konami	动作	对应机种：PS3/X360



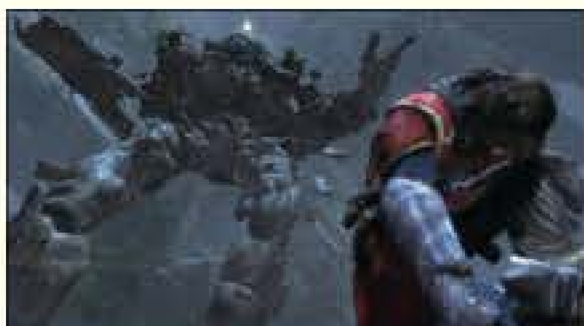
□已玩过 □已完美

Konami旗下的“《恶魔城》系列”曾经拥有过一段相当辉煌的历史，然而随着游戏业的不断进化，这种横版动作过关的类型已经不再是玩家热爱的主流，尽管IGA也曾经尝试过几次进化，却都以失败告终，最终也令Konami对他失去了信心，终于决定将《恶魔城》新作的开发权交给了西班牙的水银蒸汽工作室，并由小岛秀夫负责监修，目标是打造一款3D动作大作。《暗影之王》与之前的《恶魔城》并没有任何剧情上的联系，而是回归了“用鞭子打倒敌人”这一设定的原点，将世界观进行重组。公元1047年，是一个被黑暗笼罩的年代。年轻的灯光教团战士加百利·贝尔蒙特一直秉承着坚定的信仰与邪恶交战，然而他深爱的妻子却被暗影之王杀害，灵魂也被囚禁。为了寻找这一切惨剧的真相，加百利独自踏上了旅途。从游戏整体来看，本作有一定程度是在向“《战神》系列”学习，流程中存在着许多需要与大型敌人交手的战斗，并且QTE使用也颇为频繁。但是本作的QTE设计得并不算很好，对战斗节奏构成了较大影响。另外赶路和解谜也在游戏中占据了很大比例，从而使得游戏的整体流程时间较长。固定视角的设计其实是蛮偷懒的做法，不过值得称赞的是本作的美术非常出色，从深山密林到幽暗冰原再到宏伟建筑，通过对色调与光影的精准搭配，完美塑造出了中世纪奇幻世界的氛围，这无论是对新玩家还是老粉丝们来说，都是极具吸引力的。2011年，本作又先后推出了2个DLC作为剧情的补充，同样受到了不少玩家的好评。


■加百利的造型就透露出一股浓浓的悲剧角色的气氛。


■独特的光影表现令游戏画面充满了复古气息。

▼与巨大敌人的战斗会让玩家同时产生在玩《战神》和《汪达与巨像》的错觉……



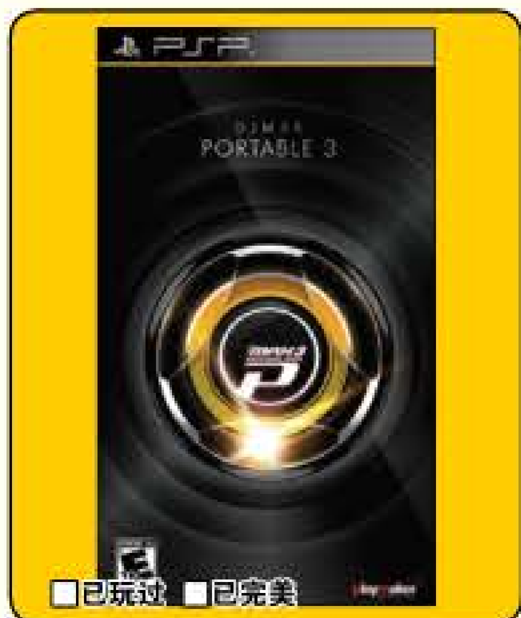
TIPS

本作在2010年取得了Konami游戏在美国销量第一、欧洲销量第二的优异成绩，是“《恶魔城》系列”最成功的作品。

本作还在2011年于西班牙举行的Gamelab2011荣获7个部门的大奖。

DJ Max 携带版3

PSP	DJ MAX PORTABLE 3	UCG评分：-
-	美版	10月14日
PM Studios	音乐	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作为超人气K-POP相关DJ音乐PSP游戏“《DJ MAX》系列”的第三弹。游戏最初只是一款韩国Pentavision公司在2004年推出的专业向PC平台网络音乐游戏，因在全球范围内大受好评，后续又推出了更多元化的主机版本。伴随着帅气炫酷的乐曲，玩家只需按画面提示，依据节奏与鼓点按下指定的按键，就能体会仿佛与音乐融为一体的绝妙感觉。游戏玩法看起来与节奏打击类大体相同，拥有使用不同键位的“CLASSIC 4T（4键）”、“CLASSIC 6T（6键）”的操作方式，新演奏系统追加的“REMIX ZONE”需要更复杂的操作，能够让玩家体验比普通模式更为华丽的演奏方式。此外，极高的难度、高质量高水准的原创音乐与PV动画更是让这部作品大放光彩。《携带版3》中收录了不同风格的曲目高达30首，除了自带游戏条件与固定曲目的“任务模式”与能够自由选择曲目的“自由模式”外，本作还新增了能够边游戏边挑战多个条件的“DJ挑战模式”，玩法更为多样化，让人欲罢不能。而为了照顾新入坑的玩家，本作的难度做了一定的妥协，初次进入游戏时会自动进入教程，曲目与谱面总体看来也比较简单，对于习惯了系列鬼畜难度的老玩家来说无疑是个遗憾。最后，《携带版3》也是系列首次发售了日版的作品，除了系统全部以日文显示外，部分曲目甚至更换为日语版。



▲REMIX系统拥有特殊操作方式“3.2T”、“4.2T”与“6.2T”。



◀曲目选择画面焕然一新，更直观的展现出曲目的风格。



►要在“REMIX ZONE”拿到100%判定可不是那么容易的。

TIPS

《DJ Max》一向以高难度与高仿真著称，本作中全新的“REMIX系统”也让玩家进一步体验到这一点。在经典模式的两旁追加的“REMIX ZONE”分别可以为乐曲加入打碟音（左）或电子音与效果音（右），让演奏而成的曲目更为华丽。

辐射 新维加斯

多机种	Fallout : New Vegas	UCG评分 : 26
攻略 261期，研究 262、263期	美版	10月19日
Bethesda	角色扮演	对应机种 : PS3/X360

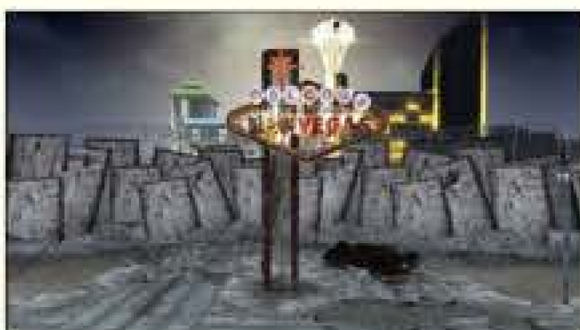


□已玩过 □已完美

作为"《辐射》系列"3D化的第二作，本作并没有交给之前《辐射3》的Bethesda而是交给了黑曜石来负责开发制作。由于画面引擎以及系统都没有发生太大的变化，因此本作看起来和《辐射3》的区别并不大，但骨子里却蕴含着"《辐射》系列"的内涵，这也使得本作成为了诸位玩家心目中"《辐射》系列"真正意义上的正统续作。本作阐释了何谓美式开放世界角色扮演游戏，广阔的世界并不是单纯地让玩家探索而已，玩家的一举一动都会影响剧情、流程乃至NPC对你的态度以及他们的最终命运。本作的战斗系统与成长系统基本和前代一致，并在此基础上作出了微调。武器部件的加入让玩家得以更加自由地改装自己的武器。而为了适应"维加斯"这一特殊的故事地点，赌场的加入也让玩家有了和系列之前截然不同的游戏体验。本作的流程并不长，但随着玩家作出的选择不同，将会把游戏导向差不多100个不同结局，由多达27个片段组成的结局之间的逻辑相当复杂且缜密，莫哈维以及新维加斯的命运被掌握在了玩家的手中。除了20小时左右的主线任务外，本作还有多达70多个支线任务以及数之不清的隐藏要素等待着玩家发掘。值得一提的是，本作的DLC也十分厚道，十分耐玩且剧情更是互有联系，与主线剧情也是息息相关。



■一望无际的沙漠是莫哈维地区给玩家留下的第一印象。



▲灯红酒绿的新维加斯有着和废土截然不同的景色。



■游骑兵

TIPS

由于审核方面的原因，本作的德版中肢体破坏等血腥效果都被删除，为此很多德国玩家转为买了本作的奥地利版——既没有被和谐而且全文本为德文。然而后来发售的《辐射 新维加斯 终极版》的德版却是没删减版。

征服

多机种	Vanquish	UCG评分 : 26
攻略 261期，研究 262期	美版	10月19日
SEGA	动作射击	对应机种 : PS3/X360

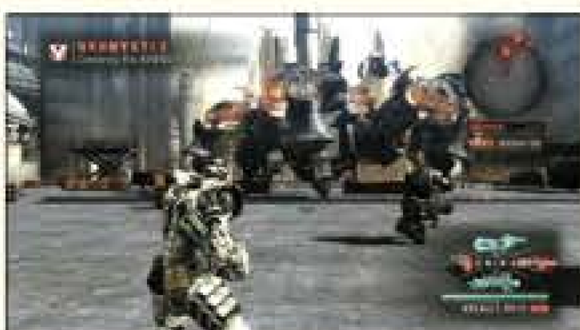


□已玩过 □已完美

《征服》是由三上真司担纲制作，SEGA发行的一款原创作品，作为当时三上真司自《神之手》阔别多年的回归之作，其表现让人满意。本作是一款动作元素比重很高的动作射击游戏，游戏的节奏相当快，敌人的攻击欲望也很强，因此经常可以看到屏幕上子弹横飞的情况。主角萨姆借助身上的AR战斗服，可以做出很多极具速度感的动作，无论是冲刺、射击、滑铲都一气呵成，十分爽快。AR模式是游戏中最具特色的系统，在发动后角色会进入类似于子弹时间的状态，所有事物都会变慢，甚至是高速飞行的子弹也不例外，利用这个系统玩家可以摆脱各种险境。但AR模式并不能随意使用，因为使用AR模式时会使战斗服产生热量，如果战斗服过热，不但无法减慢时间，而且角色本身的动作速度也会变慢，直到过热状态消除才会恢复正常。游戏中的敌人存在弱点的设计，每种敌人的特点以及弱点都不同，射击它们不同的部位也会使其行动出现不同的差异。在推进主线流程的同时，会逐步解锁挑战模式中的全部6个关卡，这些挑战关卡难度十足，特别是最后的挑战6难度远超玩家的想象，由于本作的成就/奖杯要求通过所有挑战，不少玩家在挑战6前望而却步，导致本作的白金/全成就率相当低。



■《征服》拥有一流的动作手感。



▲游戏的BOSS设计十分有特色。

TIPS

除了难度十足的挑战6，其实游戏的另一大难点是HARD难度通关后出现的GOD HARD难度，此难度可以用变态来形容，与普通难度的反差极其大，如果不是有自虐倾向或是有一颗想要挑战的心，一般不建议以这个难度进行游戏。

2010

超级肉肉哥

X360	Super Meat Boy	UCG评分：-
-	美版	10月20日
Microsoft	平台动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

这是一款拥有极高难度的平台动作游戏，主人公肉肉哥是一坨红色的肉块，他的女友绷带妹被邪恶的胎儿博士抓走，英雄救美的故事由此展开。游戏共收录了300个以上的单人关卡，各种险恶的机关等着肉肉哥前来送死，每一章的最后还有精彩的BOSS战。游戏看似要走小清新路线，其实风格颇为暴力血腥，而且恶意满满。游戏最令人印象深刻的地方就是会记录玩家在当前关卡中的表现，当玩家顺利通过时，你会看到此前死在你手上的肉肉哥们前仆后继地重现着当时的惨状，场面非常壮观。


■用拥有爬墙等特殊能力的角色来玩，又有不一样的感受。


■永不放弃、视死如归的肉肉哥们。

游戏中每一关并不长，大部分关卡都可以在数秒内完成，然而要想通过并没有那么容易。每一章又分为光明世界和黑暗世界，需要将光明世界的关卡达到A+评价才能解开黑暗世界。尽管两个世界地形一样，但黑暗世界又要难上不少。在特定地点还会出现异次元入口，能够由此来到隐藏关卡。而通过隐藏关卡或完成收集，还可以解开新的角色。本作不仅拥有超高的完成度，而且音乐也是公认的精品，称得上是“麻雀虽小，五脏俱全”。《超级肉肉哥》之后移植到PC、手机、PS3等各大平台，每次移植都会或多或少地加入一些新要素。它的大获成功，让无数玩家开始正视独立游戏。



TIPS

《超级肉肉哥》是一款极具恶搞精神的游戏，例如它每一章的开始都捏他了一款经典名作。第1章的开始是模仿《街头霸王Ⅱ》街机版投币前白人一拳打倒黑人的动画，第2章则是FC版《恶魔城》，第4章是《忍者龙剑传》，第5章是《洛克人》，第6章是《精灵宝可梦》等等。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2

多机种	NARUTO-ナルト-疾风传 ナルテイメットストーム2	UCG评分：27
攻略261期	日版	10月21日
NBGI	动作	对应机种：PS3/X360


□已玩过 □已完美

作为“《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》系列”的第2作，本作依然改编自知名动漫作品《火影忍者 疾风传》，并由“CyberConnect2”打造。游戏的剧情紧随1代，从鸣人结束修行回到木叶村一直讲述至佩恩毁灭木叶，单人流程有9个章节共23场战斗，其中涉及原作中诸多重要事件，玩家能够借助游戏了解到原作剧情。而除了常规的剧情战斗，主线流程中还拥有多场观赏度十足的大型BOSS战，借助精心设计的QTE，BOSS战的精彩演出也达到了新的高度。游戏的可操纵角色数量高达72人，每名角色都拥有丰富的招式与忍术，必杀技不仅十分华丽，而且具备很高的还原度。此外，在角色进入觉醒状态之后，还会追加全新的忍术和必杀技，更加入了魄力十足的合体忍术，爽快感与新鲜感难以言喻。除了可操纵角色外，玩家还可以设定辅助角色出战，纯辅助角色共有15人，这些角色能够在战斗中被召唤，给予敌人出其不意的打击。而除了主线流程外，单人部分取消了前作的升级概念，也没有踩地雷式的战斗，但依然保留了不少RPG元素，有着诸多支线任务与收集要素等待玩家发掘与探索。游戏拥有网络对战模式，并且对网站系统进行了改良，例如缩短了奥义的表演时间等等。


■穿插在战斗中的QTE使得演出更为精彩。


▲《铁拳6》拉斯的乱入十分令人惊喜。

TIPS

《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2》中的参战角色不仅数量较多，而且含包含了一些特殊角色。《铁拳6》中的角色拉斯就在本作中有所乱入，值得一提的是，岸本齐史老师还专门为其设计了更具“火影”风格的造型。


■鸣人

神鬼寓言Ⅲ

X360 | Fable Ⅲ | UCG评分：23
攻略 262期 | 中文版 | 10月26日
Microsoft | 角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

《神鬼寓言Ⅲ》中，玩家扮演的是前作中英雄的儿女，游戏讲述了作为英雄儿女且是阿尔比恩王子/公主的玩家在年幼时受到迫害，在逃出后逐步成长并展开复仇的故事。这个看似简单的故事，实际上在游戏中表现得十分细致，玩家会从角色的幼年一直扮演至中年，玩家必须完成各种任务，提高自己的声望，招揽支持者以推翻暴君的统治。游戏延续了《神鬼寓言》系列"招牌的"选择"传统，玩家在游戏中会面临无数的抉择，有些抉择可能很不起眼，但是在大量的选择以及结果中，进而会影响到整个游戏世界，关于正邪的选择也会影响游戏中NPC对于玩家的态度，到底是成为受人爱戴的一国之君，还是人民怨声载道的独裁者，一切的选择权都掌握在玩家受众。《神鬼寓言Ⅱ》中丰富的表情系统让玩家印象深刻，而《神鬼寓言Ⅲ》进一步强化了表情以及动作对于情感表达的功能，让游戏显得更加真实。游戏拥有联机模式，玩家之间可以互相进入其所在的世界，除了合作、交换道具之外，玩家还可以结婚成家立业，宛如真实世界一般。除了精彩的本篇游戏外，游戏还推出了名为Understone的付费DLC，这个DLC中除了有各种新的自定义外观元素外，还提供了城镇包尔斯顿地下街道的冒险，丰富了游戏的内容。

■游戏拥有丰富的NPC互动元素。


▶战斗部分操作简单，很容易就能上手。

TIPS

虽然《神鬼寓言Ⅲ》在系列中评价并不高，但其配音阵容却是系列中最"群星汇聚"的，总共有80位影视明星为本作献声，其中包括迈克尔·法斯宾德、本·金斯利、西蒙·佩吉、娜奥米·哈里斯、斯蒂芬·弗雷以及约翰·克立斯等。

黄金太阳 黑暗黎明

NDS | 黄金の太阳 漆黑なる夜明け | UCG评分：24
攻略 262期 | 日版 | 10月28日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

由Camelot开发、经任天堂之手发售的"《黄金太阳》系列"曾是GBA上首屈一指的RPG名作系列，素以精美的画面、出彩的剧情、富有创意的系统以及场景谜题设计而被玩家们津津乐道，同时也深受各大媒体的好评。《黑暗黎明》是系列第三作，发售时间距离2002年的《失落的时代》有8年之久，平台也转战至NDS，3D化后的画面更加华丽，表现力更强，而故事则承接前作，讲述了前作8名主人公解放炼金术、阻止了世界崩坏后的30年里，恢复元气的大陆却深陷各国拓展领土的战乱之中，同时"黄金太阳"现象所引起的天地异变和灾害也使得生存环境恶劣化，在这种境况下，前作主人公们的后代因一次意外而集结在一起，展开一段新的冒险物语。

本作战斗依旧爽快，玩家可用武器攻击、精神力攻击等方式对敌人造成伤害，获胜后拿到经验和金币，失败后则在附近村庄中复活。系列大受好评的精灵系统也得到了强化，可收集精灵数量多达80只以上，并且形象都被独立设计，根据精灵的不同特性，被精灵附身的角色会得到各种能力加成，而释放精灵则能使出元素攻击、治愈等的特效，还能召唤出强大的召唤兽，不过此时处于待命状态的精灵无法提升角色能力，其中利弊需玩家斟酌而抉择。除战斗、收集精灵外，使用精神力破解场景谜题的系列传统也被保留下来，找寻并习得精神力技能、探索隐藏地点、破解谜题获得道具，这些考验玩家脑洞的玩法，也正是《黄金太阳》一脉相承的乐趣与魅力。


▶可爱的精灵们需要花上不少时间去收集哦。



▲人设是否让你想起多年前的主角们？



▶战斗画面比起GBA时期的前两作有了进化。

TIPS

制作人高桥兄弟在采访中称，系列前两作更像是故事的序章，在于将"炼金术"这扇大门打开，而大门之后的故事，才是他们最想去创作的。

2010

战神 斯巴达之魂

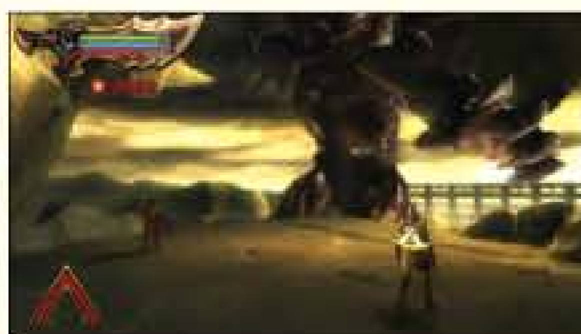
PSP	God of War :Ghost of Sparta	UCG评分 :27
	-	中文版 | 11月2日
	SCE | 动作	无对应周边



本作是《战神》系列"于2010年推出的第2款作品，也是该系列登陆PSP平台的第2款作品，更是"Ready at Dawn"工作室所开发的第2款《战神》作品。虽然本作依然是为剧情进行补完的外传作品，但也与系列正统作品的剧情联系紧密。本作的故事发生在1代与2代之间，在战胜了原本的战神阿瑞斯之后，奎托斯为了探寻关于自己身世的谜题，以及寻找失散多年的弟弟迪莫斯，再次踏上了新的旅程，而此次旅行的目的地，便是传说中的水中都市亚特兰蒂斯。经过一番周折，奎托斯找到了自己的母亲，并得知弟弟没有死。最终他在死亡之域找到了迪莫斯，并与弟弟合力打败了死神塔纳托斯。游戏的画面表现水准十分高，基本达到了PSP的极限水平。系统方面，本作保留了前作《战神 奥铃匹斯之链》对于PSP操作优化的部分，并在此基础上向《战神Ⅱ》靠拢。此外，游戏在保留了经典武器、魔法的基础上，还增加了诸如斯巴达武装、亚特兰蒂斯之眼等新的武器与魔法，破甲攻击、协力作战等新元素也让游戏玩法更为新颖。除了主线部分，游戏中还有诸多消耗红魂才能开启的隐藏要素，以及多个拥有丰厚奖励的挑战等待玩家去发掘，竞技场模式也是玩家持续游戏的一大动力。本作同步推出了官方中文版，让国内玩家能够毫无障碍的体验本作剧情带来的魅力。



■由长枪与盾牌组成的斯巴达武装是本作的新增武器。



▲本作中依然存在极具魄力的大型 BOSS 战



■奎托斯

TIPS

《战神 斯巴达之魂》的可操纵角色并不止奎托斯一人，在本作的竞技场模式中，玩家甚至可以操控"众神之王"宙斯进行战斗。不过想要使用宙斯并不简单，玩家必须达成特殊条件，宙斯才会在竞技场模式中解锁。

Kinect大冒险

X360	Kinect Adventures	UCG评分 :22
	-	中文版 | 11月4日
	Microsoft | 动作	Kinect专用



《Kinect大冒险》是微软体感娱乐设备Kinect的同捆游戏。在Kinect为数众多的首发游戏中有3款支持中文，《Kinect大冒险》就是其中之一。游戏收录了5款迷你游戏，从各方面展示了Kinect的神奇之处。游戏支持本地双人同乐以及联机对战，充分体验合家欢精神。游戏时2P玩家可以随时进入和离开Kinect的感应范围，游戏也会自动在单人和双人模式中切换。

收录的5款迷你游戏分别是弹力球、急流狂飙、惊险飞车、宇宙泡泡球和深海漏水大战。弹力球是Kinect名为初生计划时就公布的玩法，玩家需要左右移动并使用身体的各种部位来反弹弹力球；急流狂飙非常适合双人游戏，两名玩家要有默契地控制船的方向，还得不时跳起增加得分；惊险飞车很有《夺宝奇兵》的感觉，在过山车上一边移动，一边注意躲避障碍物；宇宙泡泡球是模拟太空的运动，玩家可以在失重滞空的情况下打破空间中的气泡；深海漏水大战则是体感版的摆姿势，你需要快速准确地封住漏水的地方。有趣的是当玩家开心游戏的时候，Kinect会偷偷对玩家进行摄影，还会给照片取上各种稀奇古怪的名字。游戏默认会将这些照片上传至网上，一不小心就会引发各种"血案"。

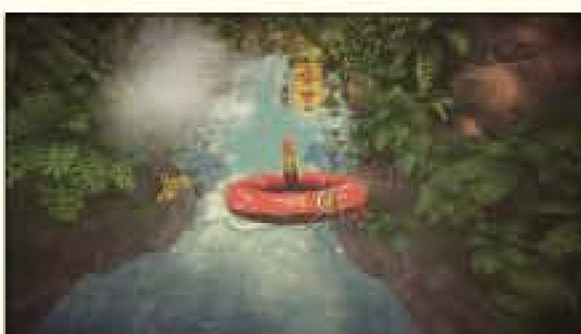








■抓准时机，可以把弹力球变成大火球。



▲橡皮艇腾空时跳起的感觉很爽。

TIPS

《Kinect大冒险》的全球销量达到了2180万套，是PS3和X360上单平台销量最高的游戏，兼双平台销量最高的原创游戏。不过这个惊人的纪录得归功于Kinect的热卖，因为理论上每售出一台Kinect，就会搭上一款《Kinect大冒险》。

COD 黑色行动

多机种	Call of Duty Black Ops		UCG评分：29
	攻略 262期，研究 263期	美版	11月9日
	Activision	主视角射击	对应机种：PS3/X360



☐已玩过 ☐已完美

虽然大名鼎鼎的“《COD》系列”已经是一年一作的年货作品，但由Treyarch所打造的《COD 黑色行动》则是系列在当时的另一个新开始。不同于同由T组打造的《COD5 战火世界》，本作的题材终于迈向了现代战争，这也是T组首次尝试制作现代战争题材的作品。游戏的故事发生在《战火世界》的20年后，玩家需要扮演CIA特别小队的成员，参与到冷战以及越战中于敌人后方进行的“黑暗行动”之中，战场更是横跨了越南、古巴、甚至北极。本作不仅战斗火爆，剧情更是复杂曲折，故事的时间跨度较长，玩家所扮演的角色也不止一名，并且其中换穿插了倒叙，整个故事疑云重重，而结局之后的彩蛋更是令人回味无穷。系统方面，本作真实还原了从二战到冷战期间的主流武器，每个武器类别下都有多种武器可供选择。单人战役的关卡设计也十分多样化，其中也包括了极具魄力的载具战。值得一提的是，本作对多人部分进行了大幅度强化，网站部分的平衡性经过了重新设计，引入了小电视、信号弹以及干扰器等新元素，技能之间不仅搭配丰富，平衡性也十分合理。此外，作为多人部分之一的“僵尸模式”依然有着故事与角色设定，故事更是与T组其他作品的僵尸模式有所联系，并在玩法上有了新的突破。



☐游戏真实还原了现实中的战场和武器。



■《COD 黑色行动》荣誉版套装



▲游戏中会有一些现实中的政要登场，比如肯尼迪总统。

TIPS

《COD 黑色行动》开创了系列的一个先河，那就是玩家所控制的角色能够在行动过程中说话，而在之前的作品中，玩家所控制的角色只有在过场动画中才拥有台词。

刺客信条 兄弟会

多机种	Assassin Creed Brotherhood		UCG评分：27
	攻略 263期	美版	11月16日
	Ubisoft	动作冒险	对应机种：PS3/X360

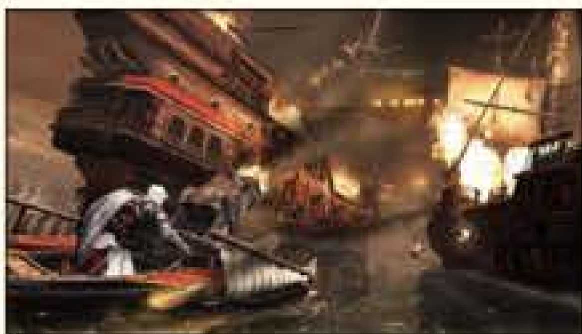


☐已玩过 ☐已完美

出乎很多玩家意料的是，本作并不是大家想象中的《刺客信条3》。《刺客信条 兄弟会》的剧情延续了《刺客信条2》，主角依然是大家熟悉的艾吉奥。而其他角色诸如马里奥叔叔和达芬奇依然会在本作登场，历史上意大利著名政治思想家马基亚维利也在本作中登场并担任重要角色。本作的剧情承上启下，主角艾吉奥比起上一作成熟了不少，城市修建、管理商业帝国、重建兄弟会等重任落在了艾吉奥的肩上。这些并不光是故事的设定，在游戏中玩家能通过城市修建来还原城市面貌，通过完成支线任务建立商业帝国从而赚取更多的资金、招募并培训兄弟会的刺客，然后指派他们去世界各地执行任务。除此之外本作的支线任务也是可圈可点，其中达芬奇的战争机器任务系列给玩家留下了深刻的印象，在攀爬刺杀之余控制一下各种“黑科技”爽快杀敌十分有快感。数量庞大的支线任务被分布了罗马的每个角落，本作的故事背景转移到了罗马，庞大的城市加上数量众多的支线任务，这使得本作相当耐玩。另外本作还加入了多人模式，本作的多人模式在保留单机核心玩法的同时加入了玩家间的心理战要素，刺客与刺客间的攻防战能轻易地让人沉迷其中不能自拔。



☐作为历史古城，游戏中的罗马有着不少古遗迹。



▲达芬奇的黑科技让本作的流程部分火爆不少。



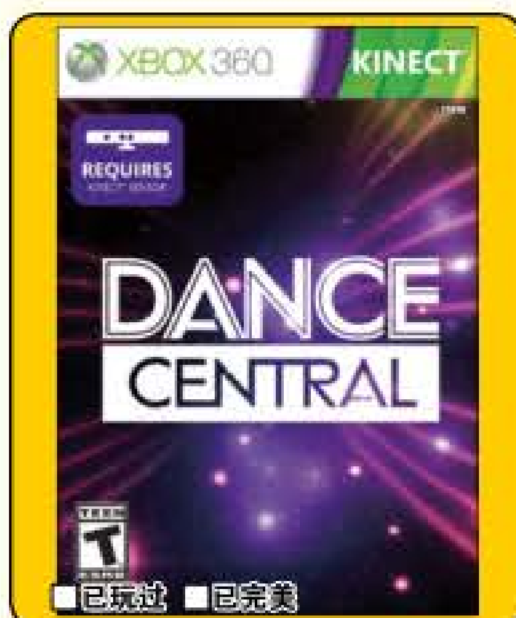
■达芬奇

TIPS

在本作的数字豪华版中，玩家可以获得本作的数字版游戏原声。有一名细心的玩家发现了音乐文件中带有“Encoded by arsa13”的标注，而“arsa13”是一名在网上提供破解音乐的供源者，而该资源的上传时间为2010年11月。这就意味着育碧直接下载了一个盗版资源然后把它提供给了正版玩家。破解组也有被“盗版”的一天啊。

舞动全身

X360	Dance Central	UCG评分：26
	-	美版 11月18日
	Harmonix 音乐	Kinect专用



□已玩过 □已完美

《舞动全身》(前译《舞蹈中心》)是Kinect的首发游戏，也是Kinect游戏中评价最高的作品之一。《舞动全身》的玩法十分简单，只要玩家跟着屏幕上的电脑一起跳舞即可。不过《舞动全身》对于动作质量毫不妥协，游戏会适时对玩家的动作做出评价，并以分数的方式直观反应出来。而且《舞动全身》收录的舞蹈动作十分专业，不像传统舞蹈游戏那样只有为数不多的几组简单动作。要想制霸游戏中的全部歌曲，玩家必须像学习真实舞蹈那样经过苦练才有可能。游戏提供了十分细致的教学模式，能够把舞蹈的每个动作都拆分出来单独练习。游戏支持双人同舞，后续作品的聚会模式支持2人以上游戏，不过依然只能有两位玩家一起比赛。



■根据玩家动作的到位程度，舞者脚下的光环会逐渐扩大。



▲每首歌曲最高为5星评价，高难度下的5星可不容易。


▲个性丰富的角色也是游戏的一大魅力。

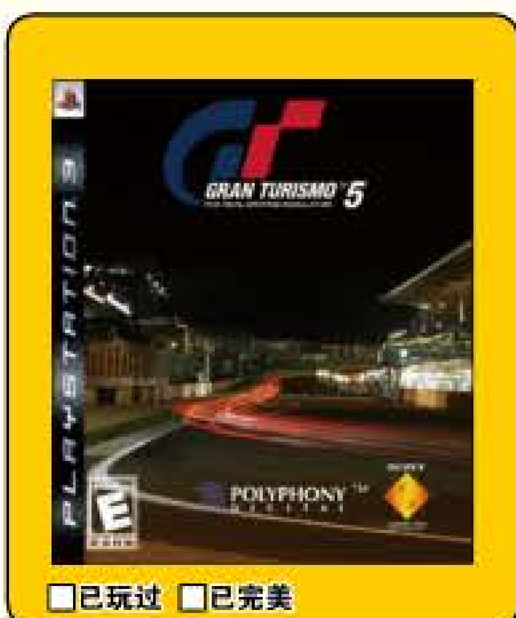
《舞动全身》推出后在世界范围内都受到一致好评，系列在X360上推出了3作，并于Xbox One上推出了1作。从《舞动全身2》开始系列就全面支持中文字幕和中文语音，Xbox One版还推出了国行版。和大部分音乐游戏一样，本作也推出了数量繁多的DLC，并且支持跨代继承，让玩家能够一直玩到自己喜欢的曲目。游戏的音乐以欧美为主，不过后面也推出了少量日韩歌曲。

TIPS

《舞动全身》的素质无庸质疑，但过高的难度也让不少玩家始终无法玩到游戏的全部内容。事实上游戏是存在秘技的，只要在主菜单画面中用手柄输入B、↑、B、B、←、Y，就可以解锁全部要素。而输入←、↑、X、↑、→、Y，则可以让舞者改穿粉红忍者装。(上述指令中的方向要以十字键输入)

GT赛车5

PS3	Gran Turismo 5	UCG评分：27
	攻略 264期	中文版 11月24日
	SCE 竞速	无对应周边



□已玩过 □已完美

距离前作发售六年之后，"《GT赛车》系列"终于迎来了自己的最新正统续作，在这六年的跨度中，主机业界完成了改朝换代，从PS2来到PS3平台。借助PS3主机的机能进化，《GT赛车5》完成了许多系列中的首次进化。其中车损系统就是本作中才首次出现在系列中，不过因为本作中高达1088辆座驾的恐怖车库容量，游戏在添加车损系统时只能进行了取舍。所有座驾被分为两种类型，其中占总车辆数五分之一的豪华版车辆将会采用车损系统，剩余的标准版车辆则不具备这一功能。除了不对应车损系统外，实际上标准版的车辆也大多由前作车库模型中优化得来。虽然摆明是受到了制作方面的限制，不过制作人山内一典却多次公开表示没有大面积加入车损系统是因为不希望看到游戏中的车辆被玩家撞毁……

另外，尽管车内视角已经是如今竞速游戏的标配，不过其实直到本作，系列才第一次出现这个设定。多人线上模式也是一样，而这一模式的流行，也为"GT学院"的推广创造了契机。同时，各种线上特殊活动的推广也延长了本作的生命周期。新内容之外，系列真实的驾驶体验依旧保持着顶级水准，完整详细的教学模式则可以帮助玩家循序渐进地熟悉游戏操作。游戏中包括英国银石赛道以及Top Gear赛道等共计31个场地衍生出的81条赛道，在昼夜和天气变化的影响下，也让玩家有了更多重复游戏的动力。


▲车内视角的加入令玩家可以从内部欣赏各种豪车的细节，一举将代入感提升到了全新的层次。


▲除了各路超跑，加入许多新奇的民用车辆来丰富游戏体验也是系列的特色之一。

TIPS

作为PS3上第一款《GT赛车》游戏，《GT赛车5》全球共计1077万套的销量可谓空前成功。值得一提的是，在2007年上市的《GT赛车5序章版》在全球也卖出了420万套，这个试玩性质的作品更是成为了PS3平台上第一款预定量超过100万的游戏作品。

枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生

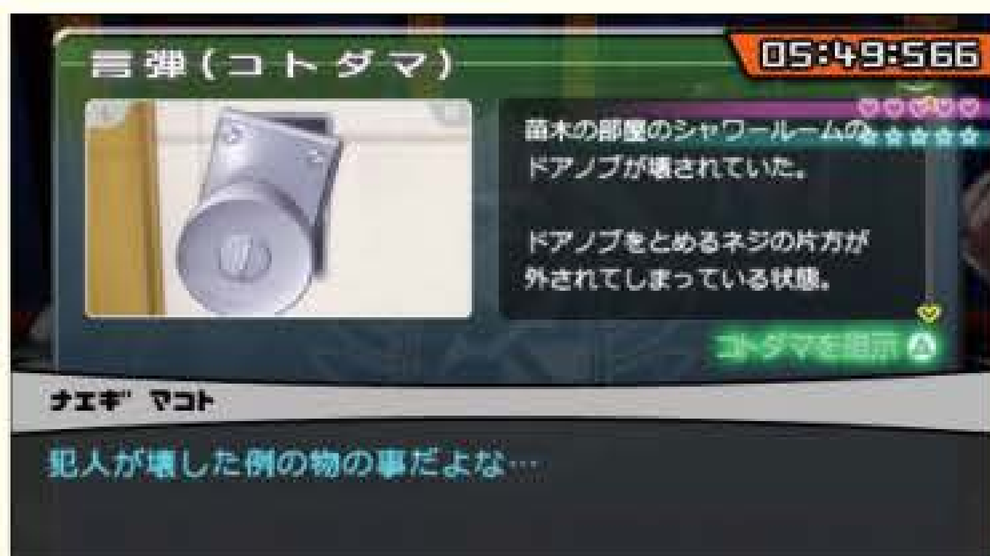
PSP	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	UCG评分 :-
	-	日版 11月25日
	Spike 文字冒险	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是由Spike在2010年年末推出的一道推理大餐，同时也开创了一个知名的推理游戏系列。主人公苗木诚与其余15名超高校级的同班同学被幕后黑手关在封闭的学校里，被迫进行着重复杀人后找出真凶的推理游戏。游戏将2D图片描绘的人物置于3D的空间之中，利用2.5D的手法以平面的图片制作出了空间立体感。日常部分玩家扮演苗木诚与其他同学展开互动，提升好感度，可以更加了解该同学的详细情报，并习得对班级审判有帮助的技能。发生案件后进入搜查部分，游戏中给出了多处提示，非常照顾玩家。推理部分需要以搜查阶段收集的证物或证言作为子弹来击破对手论点的矛盾之处，与对手展开激烈的辩论，自己组合出推力环节所需要的关键词，最后要自己来还原整个事件的原貌，而且在推理过程中加入了不少ACT小游戏，是名副其实的手脑齐动。（由大牌声优献上的全语音绝对能让恋声癖战斗力翻倍。）游戏的年龄限制在17岁以上，是因为游戏中有不少残忍的杀害现场与处刑场景，需要承受力弱的玩家注意。另外在2013年10月10日，本作以《枪弹辩驳1・2再装填》之名，集合了2012年发售的《超级枪弹辩驳2》一起，强化后登陆PSV平台。2014年更是将合集版重新拆分为两作，各自以官方中文版的形式与大家见面。如果玩家现在想要体验本系列，不妨选择2014年1月16日发售的PSV版。



▲将恰当的言弹发射出去，击碎对手发言中的错误。



▲在搜查中发现的证据，会以言弹的形式记录下来。



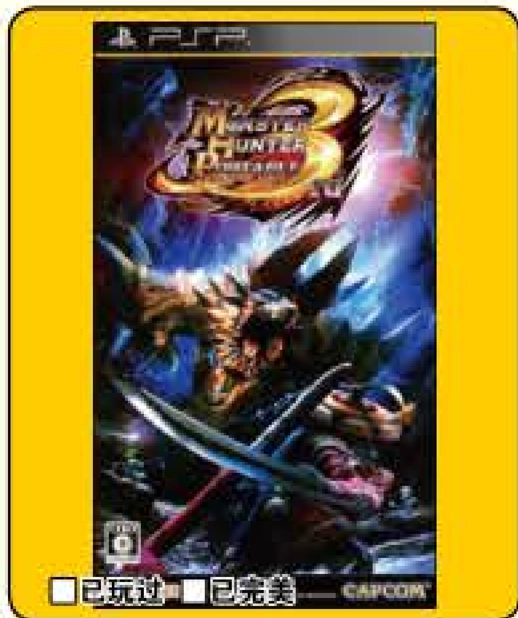
▶初案中的角色设定稿。

TIPS

本作的初案游戏名为《怀疑15少年少女杀戮期 抑或是我们的7日生存战争》，被社内否决后，第二案更改为《处刑学园与绝望高中生》，此时已经有了本作的学园生活、杀人推理之雏形。之后经过多番讨论，才在一大堆候选名称中定下了《枪弹辩驳》。

怪物猎人 携带版 3rd

PSP	モンスタ-ハンタ-ポ-タブル 3rd	UCG评分 :30
	攻略264期，研究265、266期	日版 12月1日
	Capcom 动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

大人气狩猎动作游戏“《MHP》系列”的正统续作，游戏采用了系列一贯的玩法，玩家需化为身猎人，以完成任务为目的，在自然环境对阵各种巨大怪物。本作以2009年在Wii上发售的《怪物猎人3 tri》为蓝本制作，并加入了各种多元化的新要素。相比家用机版，PSP版最大的区别就在于因机能的限制无法还原原作的海战要素，地图的海中场景以及大部分海中怪物被删除，不过取而代之的是加入了新地图溪流，以及以雷狼龙为首的新陆地怪物，并且如轰龙、迅龙、冰牙龙等原有怪物也追加了亚种，耐玩度有增无减。猎人的武器方面达到了当时系列最多的12种，除了保留了《MH3》的大剑、太刀、锤子、片手剑、长枪、剑斧、轻弩、重弩，一度消失的双剑、铳枪、狩猎笛、弓也得到了回归，并加入了许多实用的新动作。

在《MHP2G》登场并大受欢迎的随从猫系统在本作得到了强化，玩家一次可以带两只随从猫狩猎，并且每只随从猫的从性格、攻击方式，再到攻击倾向都有所区别，这直接影响到随从猫在战斗中的表现，猎人可根据自己的需要选择适合的随从猫出战，体验单人游戏下的团队狩猎。和猎人一样，这次随从猫也能更换防具与武器，通过在制作猎人装备后留下的“端材”，可为随从猫打造头部、身体以及武器三个部分的装备。


◀怪物的拘束攻击，是后来作品中“乘骑攻击”的参考对象。

◀不少怪物都有了亚种。


▲一起发售的限定版PSP。

TIPS

《MHP3》当时在日本引起了狩猎热潮，不但发售首周以214万套的记录获得周销量榜的首位，接下来的6周也同样高歌猛进，独占着榜首位置。到目前为止本作的全球销量已经突破了480万套，是PSP所有软件中最畅销的作品。同时本作也促进了PSP的销量，发售周的PSP硬件销量达到了发售以来最多的32万6639台。

二之国 漆黑的魔导士

NDS	二ノ国 漆黒の魔導士	UCG评分 :26
	攻略 265期	日版 12月9日
	Level-5 角色扮演	同捆魔法书《魔法大师》



□已玩过 □已完美

作为NDS平台末期的原创RPG大作，本作不但拥有无比丰富的内容，过场动画更是由著名的吉卜力动画公司负责绘制，还请来久石让老师为游戏制作音乐，在视觉与听觉上带给了玩家高质量的体验。游戏的主题曲《心之碎片》更是动人心扉，过耳难忘。故事讲述了小男孩奥利弗的母亲亚丽因意外而离世，悲伤的他流下眼泪，没想到竟唤醒了异世界的泪之妖精西兹库，随后奥利弗与妖精一起来到了神秘的二之国，展开一场拯救与救赎的冒险。剧情本身的发展接近吉卜力一向的风格，梦幻且充满想象力，并埋下了几处伏笔，为续作打下了一定的基础。主线流程虽不算长，但丰满的故事内容依旧让人印象深刻，大量的支线剧情与任务系统成功地加强了游戏的耐玩性，而通关后才能解锁的百层迷宫也使玩家尽心投入大量的时间。作为战斗核心的“心之战士”系统共包含350余种怪物，玩家能够对捕获的怪物进行育成，提升其能力，投放到实际的战斗中。童话般的画面与传统RPG玩法融合为一自然是本作的一大特点，但最为夺目的创意仍是其魔法系统，玩家在解谜与战斗时需要亲手“绘制”符文才能发动，在加强代入感之余，也将NDS触摸屏的功能发挥到了极致。遗憾的是，由于必须要有同捆的魔法书才能正常进行游戏，导致这款掌机游戏并不适合在外出时游玩。



▶可爱清新的美术风格是本作的一大特色。



▲各色符文强迫玩家动手参与到游戏之中。



▲《魔法大师》中还详细记录了符文的画法。

TIPS

同捆的《魔法大师》为B6规格，含352页，重达500g，详细记录了每一个符文的笔画与说明。然而无比厚道的同时也让打算外出时进行游戏的玩家左右为难。在后来发售于PS3平台的《二之国 白色圣灰的女王》中，《魔法大师》被直接收录到游戏中，成为推进剧情的关键之一。

寄生前夜 第3个生日

PSP	The 3rd Birthday	UCG评分 :24
	攻略 266期	日版 12月22日
	Square Enix 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

虽然原名中并没有“Parasite Eve”主标题，但众多玩家仍把本作视为《寄生前夜》时隔11年的正统续作。游戏的主角依旧是阿雅·布蕾娅，剧情则发生在2013年，人类已被突如其来的异形“扭曲者”逼入绝境。阿雅只能利用CTI开发出的“深潜装置”回到过去、借用他人的身体行动，在异形刚刚出现时设法改变当时的情况，从而令未来发生变化。随着故事不断迫近原点，阿雅失去的记忆也会逐渐复苏，一个惊人的真相则会展示在玩家的面前，剧情中的种种疑惑以及标题“第3个生日”的含义直到终盘才能得到解答。本作的玩法与系列前两作大相径庭，进一步强调了动作性。在战斗中需要根据情况积极跑动、闪避并合理利用掩体，在恰当的时候指挥同伴集中火力给予敌方痛击。“深潜”作为系统的核心同时兼顾了攻、防两个方面，无论是使出深潜击杀对敌人造成巨大伤害，还是凭依到士兵身上脱离险境，都需要掌握好使用时机。游戏中拥有数十种枪械可供玩家收集、强化，通过搭配不同效果的OE芯片还能诱发DNA突变，进而得到利于攻关的片段特性。本作共有5个难度，关卡中还设置了大量类似于成就的“搜查实绩”，极具挑战性。



▲反复穿越时空的情节让本作的剧情理解起来颇为晦涩。



◀阿雅在本作中拥有大量的换装，其中还有与《最终幻想XIII》女主角雷光的联动服装。



▲由于大部分枪械都会自动瞄准，因此动作性方面更多强调的是闪避而非射击。

TIPS

在关卡中达成特定的搜查实绩后调查浴室，就可以看到隐藏的出浴CG。而当主线通关50次后，方能在鉴赏模式中随时观看这段CG。

2010

2011

1

1月4日 任天堂宣布去年最后一个月Wii 销量大爆发，在美国的单月销量突破300 万台。当日，任天堂股价大涨7%。

1月8日 任天堂于千叶幕张会展中心举办3DS 体验会，公布首发游戏阵容、电池续航时间等细节。

1月14日 小岛秀夫的Kojima Productions 开始为次世代《MGS》新作招募开发人员。

1月18日 Square Enix 举办第一开发部发布会，公布了《最终幻想Versus XⅢ》新情报与《最终幻想 XⅢ-2》。



1月27日 索尼举办PlayStation Meeting 2011，正式公布PSP 的换代主机NGP（即"次世代掌机"的缩写），并表示这是一款为核心玩家打造的掌机。

2

2月10日 Activision Blizzard 召开投资者会议，宣布取消《吉他英雄》部门和取消多款游戏，并裁员约500 人。

2月14日 索尼宣布PS2 累计出货量突破1.5 亿台，成为历史上第一部突破1.5 亿销量的游戏机。

2月26日 3DS 于日本首发，首批发货量40 万台，两日内实际销量约37 万台。任天堂供货充足，并未出现大规模缺货。3DS 发售后，关于裸眼3D 的负面报道开始大量出现。



2月28日 欧洲海关宣布已扣留数万台运往荷兰的PS3。由于LG 赢得专利侵权案初步胜利，PS3 正面临在欧洲被禁售的危机。

2月28日 历时5 天的2011 游戏开发者大会在旧金山举办，独立游戏、智能手机与平板电脑游戏在本届GDC 上大放异彩。

3

3月9日 索尼宣布平井一夫将从4 月1 日起升任集团副社长，掌管索尼新成立的"消费产品与服务集团"。业界普遍认为平井一夫是索尼集团CEO 最有可能的继承人。

3月9日 微软宣布Kinect 销量超过千万，成为"有史以来销售速度最快的电子产品"。

3月11日 日本爆发9.0 级大地震，游戏产业受到强烈冲击，大批新作延期，部分作品取消开发，游戏公司积极捐款。

3月27日 3DS 在欧美两地陆续上市，纽约联合广场举办官方首发仪式。任天堂表示美国首日销量超过了任天堂历史上任何一部掌机。但是根据之后的统计数据，任天堂原定财年内销售400 万台3DS 的目标远未达成。

4

4月1日 Enterbrain 公布上财年日本游戏业界统计数据，产业规模下降近一成，索尼系主机首次全面超越任天堂。

4月1日 Banpresto 与Bandai Entertainment Company 合并，成立了全新的"B.B. Studio"。

4月21日 PSN 遭黑客全面攻陷，开始了长达一个月的断线时期，对索尼网络计划造成了严重影响。

4月24日 SCE 缔造者、前索尼集团社长大贺典雄逝世，享年81 岁。

4月24日 短命的PSP go 宣告停产，索尼表示今后将专注于PSP-3000 与次世代掌机。

4月25日 任天堂宣布上财年利润暴跌66.1%，3DS 销量目标未达成。日本金融界称"Nintendo Shock"正在到来。

4月27日 索尼宣布PSN 黑客事件造成7700 万PSN 用户资料可能泄露，其中可能包括信用卡信息。消息公布后，世界各国政府高官出面斥责索尼失职。

5

5月10日 MMV、AQ Interactive 与Liveware 宣布将于今年10 月合并，成立Marvelous AQL。

5月10日 微软宣布以85 亿美元收购Skype，今后Skype 网络电话服务将融入Xbox LIVE。

5月14日 和田洋一对Square Enix 上财年巨额亏损的原因进行说明，并表示将在几年内使大作品牌数量翻番。

5月23日 索尼集团宣布上财年巨额亏损2596 亿日元，地震与PSN 黑客事件分别造成1500 亿和170 亿日元的损失，不过游戏部门利润可观。

6

6月6日 微软召开E3 展前发布会，本次发布会主要围绕Kinect，微软表示今后X360 的传统游戏也将全面对应Kinect 的体感操作方式。在发布会最后《光环4》正式公开，预定2012 年内发售。

6月6日 索尼E3 展前发布会在当日下午召开，NGP 掌机正式定名为"PS Vita"，售价确定为249 美元（WiFi 版），低于业界预期。



6月7日 任天堂召开E3 展前发布会，公布了Wii 的后继机种"Wii U"，采用触摸屏手柄，拥有高清画面处理能力，预定2012 年发售。同时现场公布了《马里奥赛车7》等众多3DS 超大作。

6月28日 E3 权威大奖"游戏批评家大奖"评选结果发布，《生化奇兵 无限》成为最大赢家，PSV 力压Wii U 夺得最佳硬件奖。



6月29日 SCEI发布声明，平井一夫的职位将从社长变为会长，社长之位由原SCE欧洲分公司总裁Andrew House接任。

6月29日 在公众视野中消失多年的前Square Enix王牌制作人松野泰己宣布加盟Level-5并且正在开发小规模新作。

6月30日 日本市调机构Enterbrain公布了日本上半年游戏市场数据，PS系大获全胜，PSP以超过500万台的半年销量雄踞首位，比排名第二的PS3高出一倍以上。

7

7月1日 据《日经》报道，任天堂将为其新研发大楼投入165亿日元，今后将加速增强其游戏研发实力。

7月8日 前索尼高级工程师富田诚次郎状告任天堂3DS侵犯了他的裸眼3D技术专利权。

7月12日 EA宣布收购《植物大战僵尸》的开发商PopCap，根据业绩表现，EA将为此次交易支付9~13.5亿美元。

7月13日 索尼宣布斥资2000万美元为独立游戏开发者提供资金与资源支持。

7月15日 育碧宣布将推出Uplay Passport计划，今后二手游戏玩家必须额外支付10美元才能享受到育碧的网络游戏服务。

7月18日 SCE欧洲工作室经理Mick Hocking透露，索尼正在研究头部动作侦测型3D头戴式眼镜，以实现VR（虚拟现实）游戏。

7月28日 任天堂突然宣布3DS将从8月11日开始降价1万日元，紧接着美国、欧洲、澳大利亚等地陆续发表降价声明，引发业界强烈震撼。3DS成为史上降价速度最快、幅度最大的游戏机之一。

8

8月1日 SCE宣布收购《无名英雄》开发商Sucker Punch Productions。

8月1日 平井一夫确认PSV欧美地区将无法赶在年内发售，预计将于2012年第一季度发售，日本地区发行计划不变。

8月1日 EA宣布再次进行高层大重组，同时将公司划分为EA Labels和EA Interactive两大板块，分别发展传统游戏与休闲游戏。

8月17日 SCEA宣布在台湾成立中文化中心，加强中文游戏的发行力度。

8月24日 史蒂夫·乔布斯宣布辞去苹果CEO职务，由蒂姆·库克接任。

8月31日 世嘉宣布成立“如龙工作室”，由名越稔洋率领，同时公开了《黑豹2》和《如龙5》。

8月31日 索尼公布了面向索尼所有网络化产品的“索尼娱乐网络”服务。

9

9月5日 Square Enix当日下午召开新闻发布会，正式公布《勇者斗恶龙X Online》，对应平台为Wii/Wii U。由于游戏类型变成MMORPG，日本多数玩家表示强烈不满。此后数日SE股价持续下跌。



9月6日 前《MGS4》助理制作人、《光环4》剧本设计师Ryan Payton宣布辞职，成立自己的独立工作室。

9月7日 日刊报道《怪物猎人3 tri G》将登陆3DS，同时将推出底座式右摇杆。

9月13日 任天堂赶在TGS召开之前举办3DS新产品发布会，在公布了大量面向日本地区的3DS大作之后，在发布会最后震撼公布了令所有人感到意外的3DS版《怪物猎人4》。当日Capcom股价下跌8.3%。

9月14日 SCEJ举办TGS展前发布会，公布了PSV的发售日以及首发游戏阵容。

9月15日 2011东京游戏展在千叶幕张举办，本届展会观众数量创下历届新高，PSV成为最大亮点。

10

10月1日 MMV与AQ Interactive和Liveware正式合并，成为“Marvelous AQL”。

10月5日 苹果公司创始人乔布斯病逝。

10月4日 微软正式公布了Xbox LIVE的网络电视服务，有40多家节目供应商加盟，X360将正式化身为电视机顶盒。

10月15日 Level-5 World 2011展会于东京盛大举办，Level-5的十几款游戏提供了试玩，同时公布了最新跨媒体大作《妖怪手表》，以及联合多位知名制作人开发的《GUILD01》。

10月21日 SCE香港分公司召开新闻发布会，宣布港版PSV将于12月23日发售，3G版2780港币，WiFi版2280港币。

10月27日 索尼集团以10.5亿欧元从爱立信手中买走索爱股份，将索爱变成全资子公司。

10月28日 任天堂宣布上半财年净亏损702亿日元，预计本财年将亏损200亿日元，成为其30年来首次全年亏损。

11

11月2日 Rockstar公开《横行霸道V》首支预告片，确认该作将发生在以洛杉矶为原型制作的Los Santos。

11月4日 SCE宣布从11月18日起，从PSN购买的DLC授权主机数将从5台减少到2台。

11月11日 索尼公布“UMD Passport”计划，详细介绍了在PSV上游玩PSP游戏的方法。已经购买UMD游戏的玩家需要另外付费约1000日元才能将游戏下载到PSV上游玩。

11月17日 Activision Blizzard宣布《COD现代战争3》首发5天内实际销售金额超过7.75亿美元，创造了娱乐产业史上的新纪录。

11月21日 微软宣布启动“Kinect加速计划”，为有志于发展Kinect商业项目的团队提供资助。

11月22日 任天堂与多家第三方厂商因为Wii的健身游戏而遭到Impulse公司起诉。

11月22日 微软宣布收购网络视频厂商VideoSurf公司，其视频搜索技术将与Kinect结合，应用于Xbox LIVE。

12

12月7日 《最后的守护者》执行制作人、前SCEJ副社长羽山吉宣布辞职。

12月7日 Koei Tecmo宣布将全资收购“《工作室》系列”开发商Gust公司。

12月10日 Spike TV举办”VGA 2011“大奖颁奖礼，顽皮狗工作室新作《最后生还者》以及Konami的《潜龙谍影崛起复仇》震撼公布。

12月10日《怪物猎人3G》上市，首周销量达52.2万套，当周3DS销量超过35万台，日本3DS销量已超过300万台。

12月13日 索尼发表官方声明，确认《ICO》制作人上田文人已经离职，不过他将按照合同帮助索尼完成《最后的守护者》。



12月17日 PSV于日本上市，由于缺乏在日本具有影响力的首发游戏，而且遭到3DS连番大作狙击，因此销售并不是太火爆。据统计其首周销量为32.5万台，低于同周3DS销量。

12月17日 日本ACG盛会“JUMP FESTA 2012”开幕，Pokemon公司与Koei Tecmo合作开发的《精灵宝可梦+信长之野望》参展。

死亡空间2

多机种	Dead Space 2	UCG评分：27
攻略 268期	美版	1月25日
EA	动作射击	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

在《死亡空间》的故事发生的三年后，作为石村号上尸变危机的惟一幸存者，艾萨克·克拉克已经在泰坦星的空间站精神病院中停留了一段时间，而当他再次遇到可怕的尸变事件时，却发现自己根本无法回忆起之前自己在三年间的遭遇，并且不得不在茫然的情况下开始了新的逃亡。和系列初代比起来，《死亡空间 2》并没有在游戏系统上进行非常大的革新，玩家所熟悉的元素——包括静止力场和隔空移物还有用各种未来科技工具改造成的武器仍然存在，敌人也是大家熟悉的尸变体，只是增加了更多的类型。但游戏在整体品质上进行了优化，无论是在恐怖桥段运用还是在战斗挑战安排上都变得更加高明，剧情上也有着不少的亮点，例如加入了坚强勇敢，甚至有点女汉子风格的女性配角艾莉·朗福德（她在《死亡空间 3》中干脆“转正”成了女主角），同时也把游戏中的世界观进一步扩大，并且让“统一教”这个疯狂的邪教拥有了更多展现他们反人类行为的戏份，为之后《死亡空间 3》的故事发展作出了铺垫。


■在本作当中，艾萨克最可靠的武器仍然是他那与“物理学圣剑”——撬棍齐名的“物理学神枪”——等离子切割器。


▲因为同为 EA 旗下当年发售的大作，所以《龙之世纪Ⅱ》里也和《死亡空间 2》进行了联动，玩家可以获得一套中世纪盔甲风格的 RIG 防护服，和艾萨克身上穿的防护服颇为相似。（本图来自《龙之世纪Ⅱ》）。

同时本作也加入了 4V4 的联机对战模式，玩家一方扮演空间站士兵，另一方扮演尸变体，前者需要在时限结束之前完成多个任务，后者则需要设法阻挠前者达成目标。游戏会进行两轮，对战的双方会轮流扮演士兵和尸变体，最终表现更好的一方获胜。

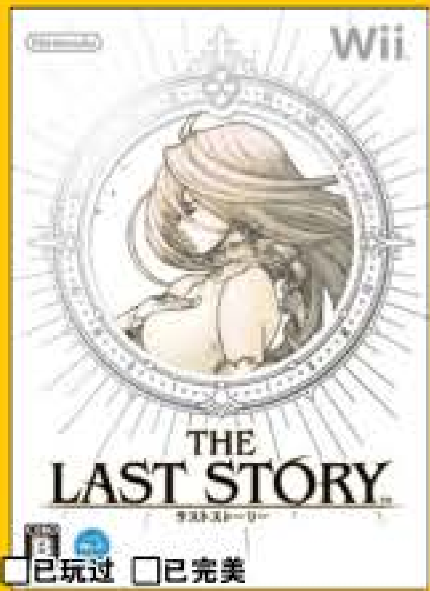

▲游戏在一开始就把恐怖感推向了极致，玩家需要操纵身穿精神病人拘束服的艾萨克逃过尸变体的追杀。

TIPS

在本作发售之后，还推出了故事 DLC“断裂”，主人公就是《死亡空间》初代的 DLC“撤离”中的其中两个主要角色加布·威勒和莱克辛·莫多克，而且故事发生的地点仍然是泰坦星空间站，时间线早于《死亡空间 2》的本篇故事，所以玩家会有机会前往部分艾萨克之后也会到达的地点。

最后的故事

Wii	ラストストーリー	UCG评分：26
-	日版	1月27日
Nintendo	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《最后的故事》是坂口博信在《最终幻想Ⅴ》之后时隔 18 年再次以导演的身分参与制作的角色扮演游戏，由 MISTWALKER 开发，并且由植松伸夫创作配乐，藤坂公彦担当人设。

本作的即时战斗系统融合了策略游戏的形式，玩法相当独特。在展开战斗之前，玩家可以通过俯视角来观察即将开战的敌阵队形，潜入到隐秘的位置进行偷袭。战斗过程中，也要切换到俯视角来使用魔法。利用“注目”系统，可以像使用望远镜一样集中观察场景中的特殊之处，在出现的选项中选择破坏地形等行动策略，从而逆转战斗的局势。而注视敌人的时候，也是发觉敌人的弱点和特性的手段。战斗中玩家可以对同伴下达指令，或者交由 AI 全权控制，此时玩家还可以让敌人注视自己，吸引仇恨进行连携，将敌人一网打尽。魔法的用途同样吸取了策略游戏的特色，在使用魔法之后会在场地上留下痕迹，通过移动人物或者其他魔法的叠加，使得武器附加魔法的效果，或者让各种魔法互相影响，改变魔法的功效。


■本作的故事延续了日式角色扮演游戏的王道路线。


▶本作主人公后来也成为了手游《泰拉之战》的联动角色。


▲场景上的圆形魔法痕迹在战斗中非常重要，如果敌方留下了回复魔法的痕迹，那么敌人就会获得持续回复的效果。

TIPS

为了构造一个与以往不同的 JRPG，在本作 3 年多的开发之中仅系统部分就花了大约 1 年的时间来构建。其中最让坂口博信及其制作组伤脑筋的，是吸引敌方仇恨的“Gathering”系统。这个系统的概念源于“在混沌的战场营造秩序从而获胜”，但最初该系统一视同仁的效果使得精心设计的站位形同虚设，最后只好逐一手动调整。

死亡空间2

多机种 | Dead Space 2 | UCG评分 :27
攻略 268期 | 美版 | 1月25日
EA | 动作射击 | 对应机种 :PS3/X360

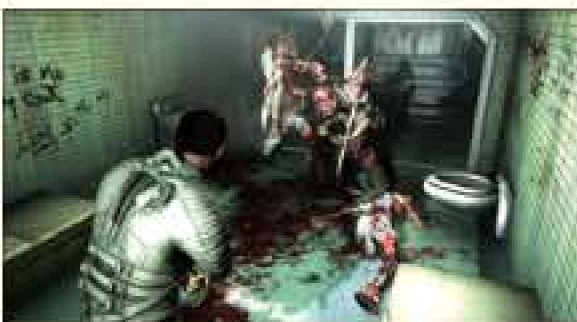


□已玩过 □已完美

在《死亡空间》的故事发生的三年后，作为石村号上尸变危机的惟一幸存者，艾萨克·克拉克已经在泰坦星的空间站精神病院中停留了一段时间，而当他再次遇到可怕的尸变事件时，却发现自己根本无法回忆起之前自己在三年间的遭遇，并且不得不在茫然的情况下开始了新的逃亡。和系列初代比起来，《死亡空间 2》并没有在游戏系统上进行非常大的革新，玩家所熟悉的元素——包括静止力场和隔空移物还有用各种未来科技工具改造成的武器仍然存在，敌人也是大家熟悉的尸变体，只是增加了更多的类型。但游戏在整体品质上进行了优化，无论是在恐怖桥段运用还是在战斗挑战安排上都变得更加高明，剧情上也有着不少的亮点，例如加入了坚强勇敢，甚至有点女汉子风格的女性配角艾莉·朗福德（她在《死亡空间 3》中干脆“转正”成了女主角），同时也把游戏中的世界观进一步扩大，并且让“统一教”这个疯狂的邪教拥有了更多展现他们反人类行为的戏份，为之后《死亡空间 3》的故事发展作出了铺垫。


■在本作当中，艾萨克最可靠的武器仍然是他那与“物理学圣剑”——撬棍齐名的“物理学神枪”——等离子切割器。

同时本作也加入了 4V4 的联机对战模式，玩家一方扮演空间站士兵，另一方扮演尸变体，前者需要在时限结束之前完成多个任务，后者则需要设法阻挠前者达成目标。游戏会进行两轮，对战的双方会轮流扮演士兵和尸变体，最终表现更好的一方获胜。


▲游戏在一开始就把恐怖感推向了极致，玩家需要操纵身穿精神病人拘束服的艾萨克逃过尸变体的追杀。


▲因为同为 EA 旗下当年发售的大作，所以《龙之世纪 Ⅱ》里也和《死亡空间 2》进行了联动，玩家可以获得一套中世纪盔甲风格的 RIG 防护服，和艾萨克身上穿的防护服颇为相似。（本图来自《龙之世纪 Ⅱ》）。

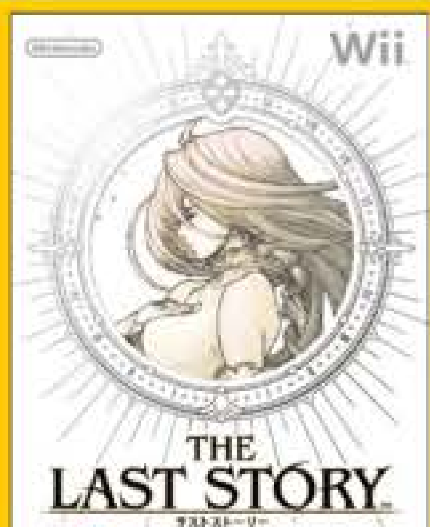
TIPS

在本作发售之后，还推出了故事 DLC“断裂”，主人公就是《死亡空间》初代的 DLC“撤离”中的其中两个主要角色加布·威勒和莱克辛·莫多克，而且故事发生的地点仍然是泰坦星空间站，时间线早于《死亡空间 2》的本篇故事，所以玩家会有机会前往部分艾萨克之后也会到达的地点。

2011

最后的故事

Wii | ラストストーリー | UCG评分 :26
- | 日版 | 1月27日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



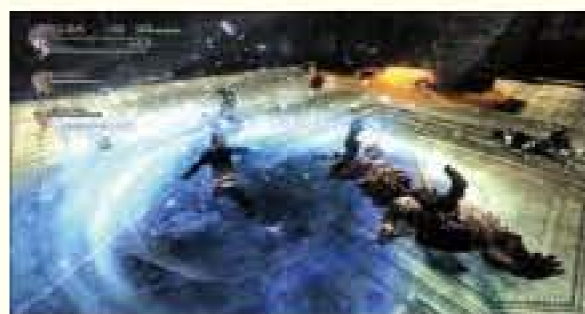
□已玩过 □已完美

《最后的故事》是坂口博信在《最终幻想 V》之后时隔 18 年再次以导演的身分参与制作的角色扮演游戏，由 MISTWALKER 开发，并且由植松伸夫创作配乐，藤坂公彦担当人设。

本作的即时战斗系统融合了策略游戏的形式，玩法相当独特。在展开战斗之前，玩家可以通过俯视角来观察即将开战的敌阵队形，潜入到隐秘的位置进行偷袭。战斗过程中，也要切换到俯视角来使用魔法。利用“注目”系统，可以像使用望远镜一样集中观察场景中的特殊之处，在出现的选项中选择破坏地形等行动策略，从而逆转战斗的局势。而注视敌人的时候，也是发觉敌人的弱点和特性的手段。战斗中玩家可以对同伴下达指令，或者交由 AI 全权控制，此时玩家还可以让敌人注视自己，吸引仇恨进行连携，将敌人一网打尽。魔法的用途同样吸取了策略游戏的特色，在使用魔法之后会在场地上留下痕迹，通过移动人物或者其他魔法的叠加，使得武器附加魔法的效果，或者让各种魔法互相影响，改变魔法的功效。


■本作的故事延续了日式角色扮演游戏的王道路线。


▶本作主人公后来也成为了手游《泰拉之战》的联动角色。


▲场景上的圆形魔法痕迹在战斗中非常重要，如果敌方留下了回复魔法的痕迹，那么敌人就会获得持续回复的效果。

TIPS

为了构造一个与以往不同的 JRPG，在本作 3 年多的开发之中仅系统部分就花了大约 1 年的时间来构建。其中最让坂口博信及其制作组伤脑筋的，是吸引敌方仇恨的“Gathering”系统。这个系统的概念源于“在混沌的战场营造秩序从而获胜”，但最初该系统一视同仁的效果使得精心设计的站位形同虚设，最后只好逐一手动调整。

战场的女武神3

PSP	战场のヴァルキュリア3	UCG评分:26
	攻略 269期	日版 1月27日
	SEGA / 策略角色扮演	无对应周边



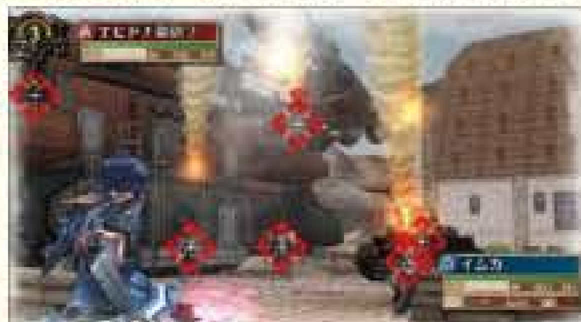
□已玩过 □已完美

与前作时隔整整1年推出的3代将时间线回溯，讲述了与初代同时发生、但并未被历史记载的故事。“422部队”是一支不被记录在案的无名部队，部队成员也由各式各样的问题士兵构成，为了达成上级下达的任务，他们甚至不得不背负污名。与在战争中成为英雄、为世人所传颂的初代主人公威尔金不同，本作的主人公库鲁特就任422部队的队长后始终活跃在战争的黑暗面，惨烈的战斗和阴谋的漩涡也让整体风格显得较为沉重，前作那种青春校园剧之感荡然无存。游戏设置了两名女主角，根据玩家的喜好最终也能迎来不同的结局。战斗方面追加了“特殊化”的新系统，库鲁特可以利用“直接指挥”与两名同伴组队，形成三人小队共同行动；伊姆卡发动“武装开放”后能够对画面内的目标进行多重锁定，进而发动一齐攻击；莉艾拉则能变身成为女武神形态，拥有摧枯拉朽的超强实力。兵种方面分为8个系列，并设置了熟练度的概念，角色还可以通过转职习得其他兵种的潜能。想要解锁全部的兵器，则需要挑战各个关卡的S级评价以及讨伐隐藏的强敌。同年11月23日推出的《附加版》追加了3个全新的篇章，收录了4个DLC任务，售价则仅与廉价版相当。


□3代可以操作变身后的女武神，终于实现了玩家们长久以来的梦想。



□官方听取了“伊姆卡党”的诉求，在《附加版》中追加了伊姆卡的后日谈。


▲库鲁特、莉艾拉和伊姆卡各自的特殊能力成为攻克难关的王牌。

TIPS

2011年《战场的女武神3》推出了高素质的OVA动画，原创剧情与游戏紧密相关，展现了库鲁特带领的422小队和威尔金率领的义勇军第7小队之间的一次协同作战。

2011

逆转检察官2

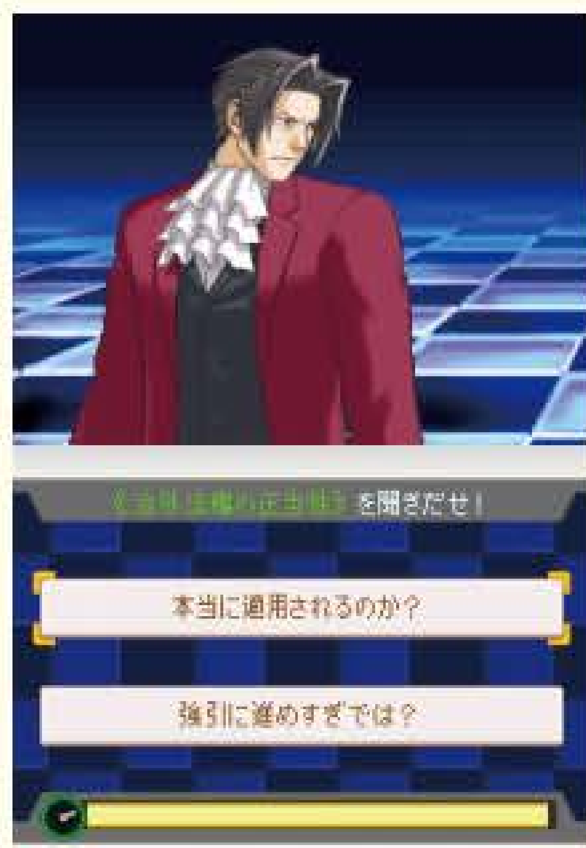
NDS	逆转检事2	UCG评分:24
	-	日版 2月3日
	Capcom / 文字冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

《逆转检察官》系列”的第二作，评价远超前作，达到了堪与正传比肩的高度，为制作人江城元秀正名，同时也为当年所有苦等正传的逆转FANS注入了一针强心剂。本作的主题是“亲子关系”，登场的重要角色都与亲子关系产生瓜葛，五个章节的故事也相互牵扯，起承转结铺排得非常到位。推理难度方面令人惊艳，从原本应该小试牛刀的第一话开始就保持着极高的水准，第二话更是创下了系列最长关卡纪录，之后的关卡也是难度极高，案件之间亦相互连贯，让玩家的大脑时刻处于全速运转的推理快感之中。剧情方面也有突破，御剑面对的不再是跨国犯罪组织这种虽然穷凶极恶却难以引起玩家共鸣的事件，取而代之的是贴近玩家的亲情事件，并且小中见大，丝毫没有小家子气的感觉。登场人物方面最有价值的是挖出了御剑怜侍的父亲御剑信的故事，让老玩家大呼过瘾，在完善御剑信形象的同时，也让御剑怜侍的形象前所未有地饱满起来。新系统“逻辑棋盘”继承了《逆转裁判》系列”中“心锁”的位置，摈弃了灵媒要素的《检察官》系列”仅以逻辑推论和套话来攻占对手的心理防线，其乐趣与紧张感尤在“心锁”之上。御剑会从对手的态度上揣摩心理，进退得当地诱导话题，最终让说溜嘴的对手乖乖缴械投降，其斗智斗勇的感觉令玩家难以自拔。而作为《逆转》系列”一大亮点的BGM，在本作中可以说是达到了包括正传在内的系列最高峰，玩家在不知不觉之间就会跟上音乐的节奏，让心灵跟随音乐烘托出的气氛一起跌宕起伏。最高潮部分的《追究～つきとめたくて》可谓是系列第一神曲，绝对不可错过。


□走上不同道路的御剑父子。



▲逻辑棋盘是本作的一大特色，也是在系列中初次尝试的时限要素。

TIPS

本作的点阵风格迷你角色并没有沿用前作素材，而是全部重新绘制，动作也全部经过重新设计。

铁血军团 逆袭

多机种	Hard Corps: Uprising	UCG评分 :-
研究 273期	日版	2月16日
Konami	动作	对应机种 :PS3/X360

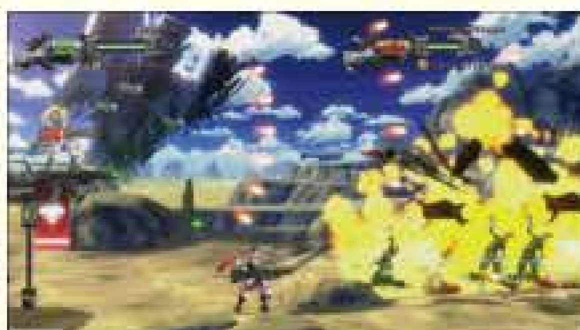


□已玩过 □已完美

对于中国玩家来说,《魂斗罗》的地位无可取代,只要一有新作品推出,就会成为国人关注的焦点。尽管本作的标题中并没有"CONTRA"或"魂斗罗",但本作毫无疑问就是《魂斗罗》的续作。游戏标题中的"Hard Corps"原为MD版《魂斗罗》的副标题,而这两部作品在故事上也有一定联系。本作是MD版的前传,MD版中的大反派巴哈姆特大佐也就是本作的男主人公。


■向元祖第1关BOSS致敬的场面。

游戏改由以《罪恶装备》和《苍翼默示录》闻名的Arc System Works开发,画面具有其一贯的2D高分辨率特质,音乐风格更是学了个十足十。在华丽的2D背景下,隐藏着超硬派的风格。游戏的玩法是2D横版射击,与过去的《魂斗罗》一样,游戏中共有6种武器登场,除了家喻户晓的M机枪和S散弹,还有4种全新的武器。本作可以使用的角色一共有5名,每名角色都有二段跳,此外还可以在空中冲刺。在地面上每名角色都可以展开冲刺,也可以反弹子弹。而不同角色之间的性能差异也让人相当满意,为高手提供了充分的展示空间。游戏收录了两个主要模式,一种是传统的街机模式,另一种是可以花钱来购买能力的逆袭模式。街机模式的难度高得可怕,只有真正的铁血战士才有可能通关。


▲本作支持本地和联机双人合作。



▲光阴荏苒20载,铁血精神永不灭。

TIPS

本作中向元祖致敬的设定处处可见。除了标题画面中的启动音乐外,在第一关的读盘时间里输入经典的上上下下左右左右BA,会听到"LET'S ROCK"的台词,之后游戏第一关的音乐会变成元祖《魂斗罗》第一关BGM的混音版。而经典的30条命被当成最终隐藏要素,需要花5730万元来购买。

凯瑟琳

多机种	CATHERINE	UCG评分 :27
攻略 270期，研究 271、280期	日版	2月17日
Atlus	动作冒险	对应机种 :PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作是2011年的话题之作,同时也是Atlus第一款登陆高清平台的游戏。宣传初期以性感的人设、高水准的动画和音乐以及强大的创作阵容而引发关注,但游戏的核心玩法居然是推箱子爬楼,让不少玩家大感意外。本作的故事部分以类似文字冒险游戏的方式推进,剧情风格诡异荒诞。"劈腿"男子的离奇死亡事件,男主角突如其来的艳遇,每晚挥之不去的噩梦……所有的一切交结在一起,组成了一部关于人生与爱情的寓言书。梦境中的可操作部分有别于一般的益智游戏,除了有一套精妙的规则,还十分强调动作性,游戏过程中要么下层不停坍塌,要么BOSS步步紧逼,这种具象化的时间限制会给玩家带来命悬一线的压迫感。除了需要大脑不停运转,操作强度也达到了动作游戏的级别。如果不熟悉游戏规则,未能掌握各种实用技巧,那么就算是普通难度也能让人感受到绝望,想要顺利过关,记忆力、反应能力、操作熟练度缺一不可,有时甚至需要一些运气。本作的流程因反复挑战会显得比较长,但获得最高评价后可以跳过爬楼关卡,这样的设定对完成分支和多结局提供了便利。本作的内容之丰富,耐玩度之高,可谓超乎想像,HARD难度的关卡设计与NORMAL相比变化十分明显,难度大幅增加;而酒吧里的街机小游戏有一套独立的玩法,关卡数量高达128关;至于随机性更高的"巴别塔"模式,更是需要动用全部智慧、技巧和耐心的终极挑战。



■香艳的外表下,是一颗硬核的心!游戏的难度令人咋舌。



■无数次的挣扎与失败,换来登顶时无与伦比的满足感。

TIPS

玩家会在游戏流程中面对一些类似爱情观、婚姻观、价值观的心理测试题,选择会直接影响最终结局。在联网状态下,你还能看到一个百分比,这是全球其他玩家的选择情况。制作者用心良苦啊!

杀戮地带3

PS3 | Killzone 3 | UCG评分：28
研究 271期 | 中文版 | 2月22日
SCE | 主视角射击 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

紧接着上作的剧情，登陆海尔刚星的星际联盟（ISA）遭到了海尔刚星人的誓死抵抗，主角所在的小队也因此身陷重围，玩家则将控制主角杀出一条血路，在战争中最终存活下来。内容方面，本作相比系列前作虽然做出了许多调整，不过整体感觉没有出现太多变化。经过巨大修改后被称为“残酷肉搏”的近战系统，算是比较大的进化之一，这一系统可以让玩家在对敌人使用近战攻击时，上演华丽的虐杀演出，在面对不同的敌人，以及在不同的击杀位置触发时，虐杀演出也会有所不同。另外，游戏中通过喷气装置进行特殊移动的功能，则是在本作中才出现的全新内容。


□经历了连番大战，星际联盟和海尔刚星人之间的仇恨已经不可化解。


■本作的载具内视角制作得极为细腻，载具受损后还会出现驾驶舱玻璃破损的细节。

网战内容方面，本作中拥有三种完全不同的线上对战模式，战区模式、游击战模式以及作战行动模式，其中游击战就是经典的团队死亡竞赛，这一模式最多支持16名玩家共同游戏；战区模式则需要玩家通过不同兵种的配合完成游戏中的目标来取得胜利；作战行动模式则需要玩家通过配合在战场中完成进攻或防守的特殊目标。多人对战模式的地图风格与游戏单机内容的风格相同，在冰天雪地的海尔刚星球上，玩家的战场将包括墓地、大坝以及危机四伏的丛林等场景。另外，作为系列的一大卖点之一，本作的画面依旧十分惊艳，烟尘效果以及光影的表现都十分出色。

TIPS

作为索尼第一方最重要的主视角射击游戏，本作承担了3D游戏以及PS Move控制器的推广重任，不过最终这两项功能的加入并没有收获到应有的效果。尤其是3D游戏功能，受到主机性能的限制，不仅效果不佳，在3D环境下游戏还会引发许多BUG。

异说012最终幻想

PSP | ディシディア デュオデシム プロローグス ファイナルファンタジー | UCG评分：24
研究 271、272期 | 日版 | 3月3日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边



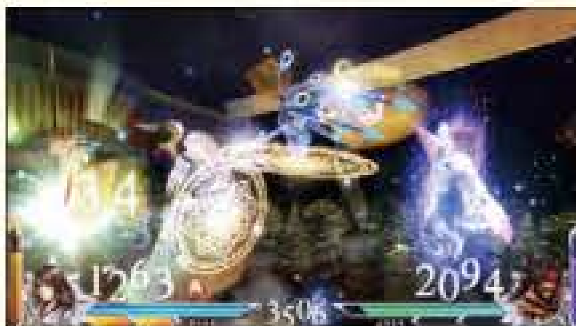
□已玩过 □已完美

加入了“012”这一关键词的本作，将时间轴设置在初代《异说最终幻想》之前，以前传性质讲述了Cosmos与Chaos的第12次战争。从容量上看，加入了【012】、【013】和【000】三段完全不同时间的剧情：雷光、尤娜、蒂法等人究竟为何没有参加最后的第13次战争，在本作中有了交代；为了照顾新玩家，【013】的前作剧情也得到了重制。虽然剧情的流程走向相同，但细节部分均有改变，让新玩家也能完整把握故事的走向发展；除了【012】和【013】流于表面的剧情外，【000】中击败最终的狂暴Chaos，也让玩家有了打倒幕后黑手的畅快感，揭示了剧情发展的另一种可能性。游戏主线部分新增了大地图，玩家要亲自操控角色在地图上行进，寻找宝箱与迷宫。迷宫中对棋盘战斗模式进行了改进，摒弃了繁琐的计算步骤，让过程变得爽快简洁。对战系统方面做出了改进，前作的无限连不再存在，并且增加了援护系统，激突连携与追击连携的存在使战局更加瞬息万变，而援护崩坏与EX崩坏更是形成了大风险大回报的对立局面。新角色的设计思路均非常独到，从上手简单的凯因到复杂多变的雷光都有着各自的特色。调整前作角色也使得游戏平衡性有了大幅度的强化，对于玩家的个人操作技术有更强的要求。取代前作异常霸道的道具能力，本作的召唤兽数量众多且非常强力，只要善用召唤兽就能击败比自己强的敌人。而且召唤兽也有自动发动的模式，就算是初学者也能轻松地使用。


▶本作的同捆限定版PSP。



□为了通向最终的胜利，尤娜等人选择了注定败北的命运，将希望传承下去。


▲战斗系统大幅进化，画面效果也是满分。

TIPS

本作在2011年5月10日推出了官方中英文混合版，但只有剧情字幕部分可以选择中文或韩文，菜单、说明、甚至角色名称都是全英文，而且不能与日版联机。

龙之世纪 II

多机种	Dragon Age II	UCG评分：25
攻略 271期	美版	3月8日
EA	角色扮演	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

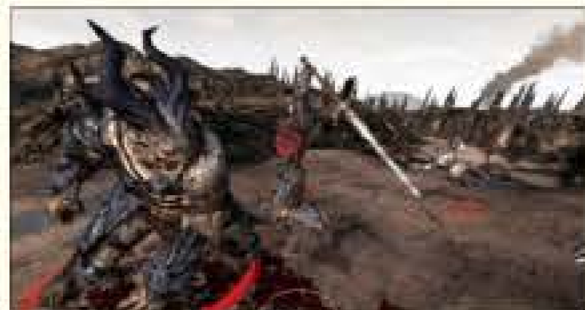
大部分大获成功的游戏作品在推出系列第二部作品时，都会倾向于保留初代的特色，并且全面完善游戏的方方面面，在此之上再进行更新。但是《龙之世纪 II》在革新的力度上会让人怀疑游戏是否打算完全重起炉灶，做一款完全不同风格的作品。但其实游戏改变的只是外在，包括更为简洁有力的画面风格和更为帅气而血腥的战斗表现手法，而在内涵上来说，《龙之世纪 II》的确就是《龙之世纪 起源》的续作，玩家能够体验到宏伟的故事，为自己的队伍招募到性格各异的同伴，还能够完成他们的忠诚任务来强化其战斗力，并通过特殊的对话和行动来与他们中的一个发展浪漫关系。

不过除了较为传统的部分，《龙之世纪 II》也有比较有想法的部分，例如其参考了同一开发商推出的"《质量效应》系列"，把主角限定为了人类勇士豪克，并且为其选定了男性与女性配音演员。整个游戏的剧情也是在讲述主角豪克如何一步步从在费雷登躲避枯潮的难民成长为科克沃尔城的勇士，时间跨度长达数年。期间故事除了讲述冒险和战斗，甚至还涉及了政治争端，以及法师和圣殿骑士之间的冲突，让剧情的深度更胜以往。



□《龙之世纪 II》的角色设定原画仍然充满了艺术感，这一点在主要角色的设定原画上体现得最为明显。


□《龙之世纪 II》的另外一个创举就是让《龙之世纪 起源》中造型并没有做好的坤拿利人终于获得了与设定相符的建模（图左为坤拿利人）。


▲本作虽然本质上还是一款美式角色扮演游戏，但是在战斗表现手法上有向日式 RPG 借鉴，动作变得更加夸张帅气。

TIPS

本作有一个很残忍的安排，在故事序章当中，玩家会操纵豪克，带着母亲还有弟弟和妹妹一起逃亡，然而随着玩家选择的主角职业不同，弟弟和妹妹中只能活下一人，另外一人会在这次逃亡中惨死。另外比较恶趣味的是，这个序章有两个版本，其中由矮人瓦瑞克描述的第一个版本里，妹妹的胸围要比她的实际尺寸大得多，这表明矮人是在这段描述里添油加醋胡说八道。

真·三国无双6

多机种	真·三国无双6	UCG评分：26
攻略 271期，研究 272期	日版	3月10日
Koei Tecmo	动作	对应机种：PS3/X360


□已玩过 □已完美

经历了 5 代的失败之后，《真·三国无双 6》迎来了多项变革。故事方面，本作在传统的魏蜀吴他四大势力基础上，又增加了全新的晋势力，让三国后期的众多名人如司马师、司马昭、邓艾、钟会正式加入，全部可使用角色达到了 62 名，为当时的系列之最。而三国前中期的故事也经过了全新演绎，一些耳熟能详的桥段得到了出色的再现。除了故事模式之外，游戏还收录了战史模式，玩家可以在模拟中国的地图上攻城掠地，还可以建设自己的都城。得益于引擎的更换，游戏采用了无缝衔接技术，战场上发生剧情时游戏依然正常进行，提高了游戏的临场感。

系统方面更是做出大胆尝试，采用了可自由更换武器的设定。每名武将可以同时携带两把武器上战场并自由切换，而且在战场上可以随时打开菜单更换这两把武器。由此还衍生出了诸如得意武器、EX 技、天禀等一系列设定。每类武器都有 10 种，但绝大部分都可以直接购买，严重缺乏挑战性。此外游戏还对应 3D、支持在线合作，称得上是革新的一作。日后系列大卖 DLC 之先河，也是由本作首创的。

本作虽然推出了 X360 版，但由于锁区的关系，亚洲玩家较难玩到。稍后本作还推出了中文版，中文版也由 PS3 独占。


◀从本作开始加入的超人气角色：王元姬。



■系列标志性的无双技，于本作中加强了演出效果，还有了名字。


▲战史模式中玩家与武将之间还有类似好感度的设定。

TIPS

本作发售后的第 2 天（2011 年 3 月 11 日），震惊世界的东日本大地震爆发。原本以为游戏销量会受到严重影响，实际上游戏呈现出持续长卖之势，最终在 2011 年售出了 46 万 6440 套。虽然和系列全盛时期相比要差不少，但这个成绩已经一扫 5 代的阴霾。另外本作的 DLC 收入均捐给了日本灾区。

第2次超级机器人大战Z 破界篇

PSP	第2次ス-パ-ロボット大战Z 破界篇	UCG评分:27
攻略 274期，研究 275期	日版	4月14日
NBGI	策略角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《第2次超级机器人大战Z》是系列诞生20周年的纪念作品，作为2008年发售的《超级机器人大战Z》的续篇，以两部曲的形式发售，《破界篇》是其中的第一部。

游戏延续了《机战Z》的世界观，由于大时空震动，各世界之间的隔阂被打破，经过数次分裂和融合后诞生了复数的“多元世界”，本作的舞台就是其中一个多元世界中的地球。游戏主人公因为欠下了巨额债务，为了还债，他担任起新锐机体布拉斯达的驾驶员，和来自别的次元的谜之生命体——次元兽展开了对抗，并在不断的战斗中逐渐探究到了时空混乱的真实。

本作参战的机器人动漫作品一共有34部，其中有12部是新作品，与游戏的上下篇相对应，《反叛的鲁鲁修修》、《机动战士高达00》、《超时空要塞F》剧场版和《天元突破》剧场版这几部主要参战作品都是由上下篇组成，《破界篇》也收录了其中的前半部故事。而旧作品由于戏份减少，只收录主要机体和角色，部分配角的机体作为武器只出现在战斗动画里。



◀本作的主角久良。





□机体的必杀技特写达到掌机顶级水平。

系统方面，作为续篇的本作并没有像《机战Z》那样采用小队作战系统，而是还原为以前的单体作战单位。虽然可出击的机体少了，但不会出现《机战Z》那样编小队的时间比打一场战斗还长的情况。而没有出击的机师也不会没有用武之地，因为本作新增了名为“副任务”的新系统，可以让没出击的机师通过做副任务获得经验值、PP、击坠数和金钱的奖励。



▲本作新增的副任务系统。

TIPS

除了通常版外，本作还发售了限定版，其中包含了游戏本体；可以同时装入《破界篇》和以后发售的《再世篇》两款游戏的特别收纳盒；收录了本作设定资料的小册子。

传送门2

多机种	Portal 2	UCG评分:26
攻略 274期	中文版	4月19日
Valve	主视角射击	对应机种:PS3/X360



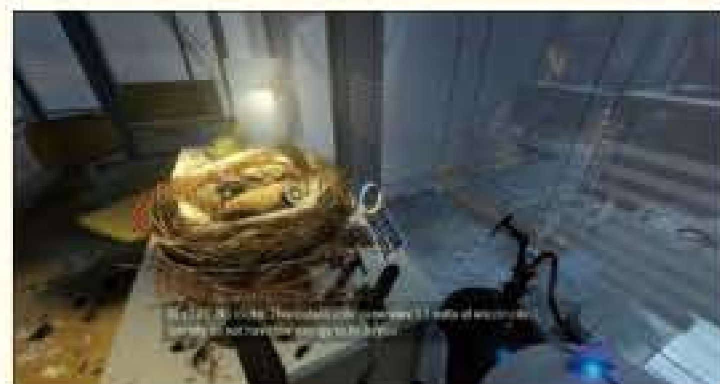
□已玩过 □已完美

虽然类型为“主视角射击”，但在本作中玩家不会手持各种长枪大炮跟敌人火拼，取而代之的是使用能够创造传送口的“光圈科学手持传送门装置”。本作的初代原为2007年10月9日上市的《橙盒版》中与《半条命2 第二章》以及《军团要塞2》一起捆绑发售的游戏之一，因其新奇的玩法给玩家留下了深刻的印象。在保留了初代故事设定和玩法的基础上，本作新加入的“凝胶”有着诸如排斥、加速、转移等不同的属性，让玩家的解谜过程更富变化。在本作中玩家依然扮演被困于光圈科技设施的雪儿，手持着传送枪穿越一个又一个布满了致命机关的实验室，初代暴走的AI系统GLaDOS依然是本作故事的重要角色。本作还加入了双人合作模式，两位玩家将扮演机器人“Atlas”和“P-Body”。双人合作解谜可以体验到与单人部分不同的乐趣，这个模式还加入了与单机模式不同的剧情。本作的剧情相当幽默逗趣，并充斥着各种黑色幽默。鉴于本作的还自带官方中文，因此国内玩家也可以毫无障碍地理解剧情。



■双人解谜，双倍乐趣！

▶雪儿



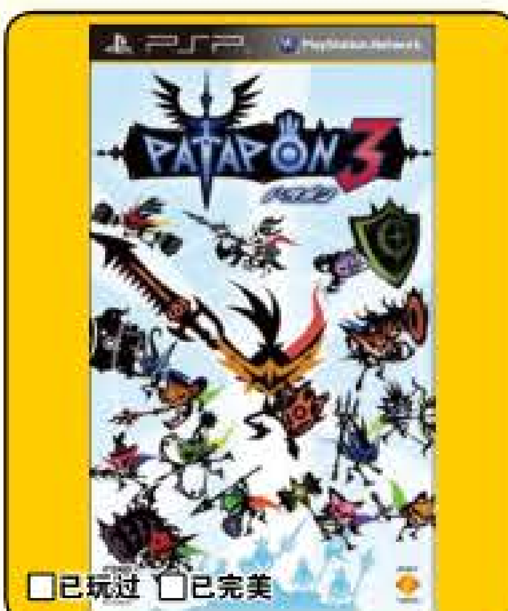
▲虽然只是个AI而已，但GLaDOS的毒舌和与女主角间的恩怨情仇使得这个角色在玩家间获得了巨大的人气。

TIPS

在游戏中有很多线索表明，本作和Valve的另一个知名游戏系列《半条命》的世界观很可能是一样的。在《半条命2 第二章》中，玩家会得知当年光圈科技为了和黑山基地竞争，急功近利的他们由于无视安全导致实验失败，破冰船Borealis号消失得无影无踪，而这艘船上所蕴藏着的科技可能便是击败联合军的关键。在本作中玩家能在发现位于鸟巢中的土豆版GLaDOS的房间前发现一个空无一物的港口，但从港口四处摆放箱子来看，Borealis号很明显曾被停放在这里。

战鼓啪打碰3

PSP	PATAPON 3	UCG评分：25
攻略 274期	日版	4月28日
SCE	动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

这是极具个性的节奏韵律型游戏《战鼓啪打碰》系列”目前为止的最后一作，虽然还是以特定节奏指挥奇异生物“啪打碰”进行战斗，但节奏部分在游戏中的地位发生了改变，而系统和内容与前两作相比的巨大变化，直接导致游戏类型的变更。本作对英雄啪打碰系统进行了改良，令英雄成为更具体的主角。由玩家扮演的英雄形象更为帅气，而且可以使用专属的强力技能，只要准确输入指令，进入FEVER状态后便可连续发动。同时在通常关卡中，被击倒的英雄经历倒计时之后会重新复活投入战斗，这让游戏的爽快度明显提升。本作十分强调成长要素，角色有超过40项可对其能力造成影响的数值可供提升！同时英雄一开始可以选择枪、盾、弓三种初始职业，升级后可转职为更加强力的高阶职业，职业数量有21种之多，玩家可根据关卡或BOSS特点在不同的战斗风格中进行切换。此外，不包括旗手，上场的战士只有4名，这让队员选择及战术运用显得十分重要，任何一个队员倒下都有可能造成崩盘。本作的一周目流程以及BOSS战设计依然有趣，但通关后基本上就变成了一个顺应掌机潮流的刷素材游戏，各种装备最高可以强化至40级，会耗费玩家大量的时间。另外游戏还加入了共斗要素，可4人联机刷难度更高的多人关卡，或是来一场4V4的对抗赛。另外，本作推出过官方中文版。



■英雄虽说抢眼，但强调数值与装备也让游戏失去了一些原有的味道。



■共斗关卡的难度不低，好在没有旗手需要保护，玩家可以专心输出。

TIPS

本作新增的“召唤”指令，可在FEVER条完全变成金色时召唤守护神，不仅能复活队员，还可对敌人进行一轮大威力的攻击。只是召唤过程中并不是无敌的，使用不当也会造成团灭。

黑色洛城

多机种	LA Noire	UCG评分：28
攻略 276期	美版	5月17日
Rockstar Games	动作冒险	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

虽然在本作的封面上清清楚楚地写着“Rockstar Games 出品”的字样，但是大家必须知道，真正开发本作的其实是一家原本名不见经传的工作室——“Team Bondi”。在本作的最初宣传阶段，沙箱式游戏的玩法让他看起来就像是一款以警察为主角的GTA作品，然而当玩家真正进入游戏后，才能发现本作的玩法其实十分独特。游戏中玩家扮演的菲尔普斯不同于大多游戏中无所不能的主角，他只是一名普通的洛杉矶警察，而玩家将从他第一天上任开始游戏，一路完成游戏中的21个案件(不含DLC内容)，从小警员成长为传奇警探。

以案件侦破为主题，本作的最大特点在于玩家要做的并不是主观推理，而是不断在犯罪现场进行取证，从有关人员口中套取口供，一点点靠近案件的真相。同时为了增强游戏的真实感，玩家在盘问证人时，他们还会为我们提供一些错误的信息和情报，而玩家则需要从他们的语气或表情中敏锐地扑捉到他们不自然的表现并拆穿谎言。为了实现这一功能，Team Bondi 创造了全新的面部捕捉技术——MotionScan，他们会在动作演员的面部周围安置32个摄像头，以此来将游戏中的角色演出更加真实生动。值得一提的是，因为需要开发 MotionScan 技术，加上后期宣传的投入，本作的总成本超过5000万美元。



■黑色大丽花这一洛杉矶传奇案件，将会作为一个重要内容出现在本作中。



■和其他所有Rockstar旗下的游戏作品相同，本作的沙箱细节丰富，20世纪中叶的洛杉矶在游戏得到了完美还原。

TIPS

Team Bondi 最初成立于2004，从属于SCE旗下，随后于2006年移交于Rockstar。进入Rockstar大家庭后，Team Bondi 则依旧保持了自己的独立性，在《黑色洛城》面市后，他们打造了一款名为《东方花月传》的游戏作品，不过因为各种因素的干扰，本作最终确定停止开发，Team Bondi 也没有另外的新作公布。

2011

无名英雄2

PS3	inFAMOUS2	UCG评分:28
攻略 278期		中文版 6月7日
SCE	动作冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是超能题材动作游戏系列《无名英雄》系列”的第二作，由知名工作室“Sucker Punch”所打造。本作的故事发生在以美国新奥尔良市为原型的虚构城市新玛莱，玩家需要在本作中扮演能够使用超能力的主角柯尔解决城市中的各种问题，并在这一过程中不断得到成长，最终与强大的敌人“巨兽”进行对决。游戏采用了沙箱式的玩法，更为开放的地图以及更多的跑酷动作允许角色在城市中自由穿梭。主角依然采用闪电超能力作为主要能力，不过在游戏后期，还能学会冰、油两种新的能力，使得解决问题的手段更为多样化，而借助超能力，主角可以在战斗中使出多种炫酷的招式，使得爽快感倍增。剧情演出方面，本作舍弃了用漫画阐述过场剧情的方式，而是采用了更为细致的过场动画。除此之外，玩家将在游戏中面临数个与善恶相关的行动抉择，是选择行善还是作恶，决定权完全在玩家手中。而随着玩家选择的不同，游戏的剧情也会朝着截然不同的方向发展。除了主线任务以外，游戏中还有着丰富的支线与挑战等待玩家游玩。除此之外，本作还拥有一个名为“UGC”的任务编辑器，玩家可以自定义任务，然后通过PSN分享至线上供其他玩家进行游玩。本作在10月推出了名为“血之盛宴”的剧情DLC，讲述了柯尔与吸血鬼敌人对决的故事，除了新的故事与任务外，DLC中还增加了新的能力、战斗技巧以及新的敌人。本作同步推出了官方中文版。


■游戏中登场的巨大敌人令人颇为震撼。


▲借助闪电超能力，主角能够使出多种炫酷的招式。


◀柯尔

TIPS

根据NPD给出的数据,《无名英雄2》发售一个月后的北美销量达到了369200套，成为当月销量排名第三的游戏。

如龙 终焉

PS3	龙が如く OF THE END	UCG评分:23
攻略 278期、研究 280期		日版 6月9日
SEGA	动作射击	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是由SEGA推出的日本黑道题材动作冒险游戏系列——“《如龙》系列”的外传作品，故事与玩法均与系列其他作品有着很大的不同。2011年4月，神室町突然出现了僵尸，并且以飞快的速度感染街道上的居民，玩家的任务便是停止这场灾难。虽然本作依然以神室町为背景，玩家们熟知的角色也都会在本作中逐一登场，玩家将可以扮演桐生一马、秋山骏、真岛吾朗、乡田龙司中的其中一人作为主角进行游戏，而诸如泽村遥等主要人物亦会出现于故事中，但游戏的故事更变为较为科幻的黑道打僵尸题材，与原本偏现实的题材相差较大。游戏的玩法也发生了巨大的变化，玩家需要利用枪械清理散布在神室町各个区域的僵尸敌人，除了能够使用每名角色的自带枪械外，还能从街道中拾取不同类型的枪械以及爆炸物作战，枪械类型包括了大范围的霰弹枪，远距离的狙击枪等。因为拥有自动瞄准，使得战斗充满了爽快感。除了可以使用最基本的枪械，玩家还可以配置诸如战车、迫击炮、火焰发射器等强力兵器，使战斗变得更为轻松。游戏中敌人的种类十分丰富，除了最普通的僵尸外，还有着更为强力的变异种、实验体等敌人需要挑战。而在战斗之外，作为系列特色的支线任务与小游戏也得到了保留，虽然街道已经被僵尸占领，玩家依然可以帮助幸存者们完成委托以及与夜店小姐交流心得。



■除了枪械外，玩家还能驾驶战车扫清强敌。


▲历代角色的梦幻共演也是本作的一大看点。

■本作主角之一的秋山骏。



TIPS

在系列作品中通常作为隐藏BOSS登场的“亚门一族”并没有缺席《如龙 终焉》，在本作中，玩家只要满足条件即可挑战化身为怨灵的隐藏BOSS亚门罗刹。

2011

爱丽丝 疯狂回归

多机种	Alice: Madness Returns	UCG评分：24
	攻略 279期、研究 280期	美版 6月14日
	EA 动作	对应机种：PS3/X360

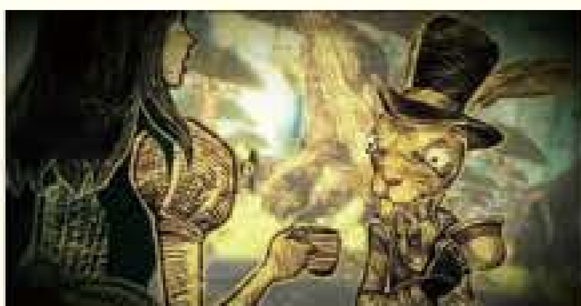


□已玩过 □已完美

《爱丽丝 疯狂回归》是2000年12月6日在PC平台推出的《爱丽丝梦游魔境》的续作，从标题就可以看出这是一款根据路易斯·卡罗尔的著名童话《爱丽丝梦游仙境》改编而成的作品，但在剧情方面则做出了众多颠覆，整体基调偏向于黑暗残酷，存在着大量令人不适的暴力场面描写，但也因此博得了不少成年玩家的好感。在前作中，爱丽丝的亲人们在火灾中身亡，残存下来的爱丽丝因痛苦的记忆而神经错乱被关进精神病医院治疗。住院期间，她的意识重回仙境，却发现仙境早已破败不堪，在友人的帮助下爱丽丝打倒了红心女王拯救了仙境，现实世界中自己的病情也得到了救治。《爱丽丝 疯狂回归》的故事发生在前作十年之后，长大成人的爱丽丝依旧无法抚平内心的伤痛，她决定重回仙境，找寻当年家破人亡的真相。与前作相比，本作的战斗系统优化了不少，过去僵硬不适的操作以及灭绝人性的难度全部被舍弃，多段跳跃滑翔、翻滚回避、武器快速切换等等动作游戏常见的元素被运用在了新作身上，因此大大降低了卡关的可能性。本系列最具特点的美术设定凭借着次世代主机强大的机能也得到了最完美的呈现，从最初被阳光笼罩的美丽森林到诡异莫辨的红心女王城堡，每一处场景、每一个细节都在挑战着创作力的极限。然而本作也有着明显的缺憾，不管是杂兵战亦或是BOSS战都少得可怜（BOSS只有1个），这就使得游戏的整体节奏感存在很大问题。另外，本作虽然同捆赠送了《爱丽丝梦游魔境》，但在奖杯/成就设定中却加入了初代通关这一项，变相增加了白金/全成就的难度。



■本作的美术风格独树一帜，获得了玩家与媒体的一致好评。



▲就连过场剧情动画也采用了类似版画的表现手法。



◀《爱丽丝梦游仙境》中可爱的兔子先生到了本作中也是一副疯狂的模样。

TIPS

本作的开发团队麻辣马工作室是一家位于上海的公司，大多数成员组成也都是中国人。不过可惜的是，在《爱丽丝 疯狂回归》后该工作室再无能拿得出手的作品，并于2016年7月宣布解散。

塞尔达传说 时之笛 3D

3DS	ゼルダの伝説　時のオカリナ3D	UCG评分：26
	-	日版 6月16日
	Nintendo 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是N64经典名作《塞尔达传说 时之笛》的3DS平台复刻版，3DS版除了对应立体显示功能外，并且还把之后在NGC上推出的迷宫难度更高、敌人配置更严密的《里时之笛》也收录了进来。游戏的故事围绕被称为神之遗产的黄金圣三角展开，为了阻止黄金圣三角落入盗贼王加农多诺夫之手，玩家要操作主角林克，辗转于各个迷宫中解决谜题与敌人，以拯救处于危机之中的海拉尔大陆。

时间是游戏的一大主题，刚开始时玩家操作的是小时候的林克，而当剧情发展到时之神殿时，时间会跟着推移到7年后，此时小林克亦会变成成年的林克。小林克跟成年林克除了外表不同外，可以使用的武器和道具也是不同的，例如小林克可以使用弹弓和回旋镖，而成年林克则可使用飞爪和弓箭，只有将两个林克的特点善加利用才能顺利解开各种棘手的谜题。到了游戏的后期，林克还能利用作为游戏关键的时之笛在过去和未来两个时间段自由穿梭，从而展开一场跨越时空的大冒险。

平台换到3DS后，游戏的最大变化就是画面，无论是人物还是场景的建模都得到了优化，原本有棱有角的图像变得圆润了不少，再结合3D显示功能，将一个美轮美奂的海拉尔大陆呈现在玩家眼前。另外利用3DS的下屏，还增加了可以直接查看的地图、触控快捷键等功能，使得游戏更加人性化，将这款名作的魅力再次提升。



■本作的画面帧数从原来的20帧增加到了30帧。



▲演奏系统是本作的一大特色。



◀成年林克。

TIPS

本作日本国内的累计销量为60万套，成绩一般，不过在海外的反响很好，北美有200万套的销量，欧洲120万套，再加上其他地区的零散销量，使本作的全球销量达到了400万套，跻身进了3DS软件总销量榜的前十。

纸箱战机

PSP	ダンボール战机	UCG评分：24
	攻略 278期	日版 6月16日
	Level-5 角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

《纸箱战机》是 Level-5 继《闪电十一人》之后的第二次跨媒体计划。剧情讲述了一群少年用名为 LBX 的小型机器人对战的故事。

游戏内容其实分为 RPG 和 ACT 两个部分。RPG 部分可操作主人公在城镇里移动、对话或购买 LBX 本体和部件。游戏里的任务流程都有具体的提示，无需自行寻找目标地点。用 LBX 对战时，则改为 ACT 对战的形式。在战斗外，玩家可以给自己的 LBX 随意更换部件，以提升机体的性能或改变外观。一个 LBX 由核心骨架和外部装甲两大部分构成，均可自由替换。核心骨架的选择能影响 LBX 的体型，游戏中有 5 类；外部装甲则多达 2500 种以上，部件有 NG、HG、MG 三种规格，部件的防御力依次提升，但会增加机体的重量，减少移动速度。选择喜好的部件组，并装出属于自己的 LBX 来击败对手，是游戏的一大魅力。除此之外，还能给 LBX 的两手装佩武器，以做出多达 27 不同的攻击方式。另外，在 LBX 的胸部还能调整核心模块，要求在限定的空间内以 CPU、核心记忆体、辅助部件、马达和电池组成。核心记忆体对应机体的必杀技，使用前需要将蓄力槽攒满，使出必杀技时还有炫酷的文字和语音特效，让战斗更加带感。



■收集零件，组装出自己喜欢的 LBX 吧！



▲帅气的必杀技特写。


◀主人公山野坂专用骑士型机体 AX-00，能发动特有的 V 模式，有着超越科技的 LBX 设计。其制作者是主人公的父亲山野淳一郎。

LBX 的战斗规则很简单，只需要把敌人全部打倒即可。而且本作的操作非常容易上手，只需用简单的按键组合就能做出华丽的连续技。连续攻击 LBX 可让其陷入 BREAK OVER 状态，此时的 LBX 无法行动，基本确定战败。战斗中不仅能使用各种武器让敌人陷入异常状态，部分 LBX 还可以开启自身的特殊模式强化自身，大幅增加战斗效率。

TIPS

游戏以热血的机甲战斗吸引了不少机甲爱好者购买，不到半年，本作的资料篇《纸箱战机 Boost》发售。资料篇在原作的基础上追加了大量新要素，且支持与原作对战。

杀出重围 人类革命

多机种	Deus Ex: Human Revolution	UCG评分：26
	攻略 282期	美版 8月23日
	Square Enix 动作冒险	对应机种：PS3/X360

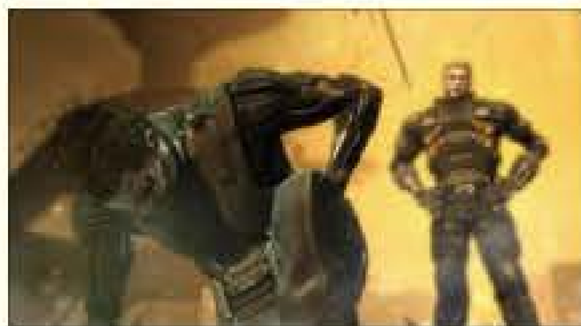

□已玩过 □已完美

延续了多年前的经典，《杀出重围 人类革命》把曾经沉寂了接近 10 年的"《杀出重围》系列"带回了游戏世界的第一线，用 3A 级的制作理念和回归本源的浸入式游戏体验，再一次将这个美妙的赛博朋克世界带到了玩家面前。《人类革命》的故事发生在《杀出重围》和《杀出重围 隐形战争》之前，人类才刚刚踏入义体化改造的门槛，所以故事当中的义体强化都是使用机械部件更换人类身躯。玩家扮演的亚当·詹森就是这么一位被义体改造过的战士，但是他并非出于自愿，而是在保护自己就职的义体开发企业时，被入侵的义体化佣兵打成重伤，不得不靠着义体改造续命。而这场入侵不但带走了这家企业的宝贵技术，佣兵们还绑走了开发这些技术的科学家，其中就包括了亚当的女友梅根博士。为了调查袭击背后的真相并救回自己所爱之人，亚当靠着义体赋予的全新能力，开始了一场逐渐触及到惊天阴谋的冒险。


▲和传统的硬汉主角比起来，亚当·詹森很是有点欧洲风味，粗犷当中带着优雅，这张设定图当中就把这种特点展现得非常透彻，所以游戏当中的剧情动画最后也重现了这个镜头。

本作强调给予玩家不同的攻关选择，无论是正面用射击突破，还是用潜行来躲避敌人，甚至靠着找到隐藏通道的方式来完全避开战斗都可以。同时游戏当中也有大量不同的武器类型供玩家选择，从完全不伤人命的电击枪到火箭炮这种大杀器一应俱全。玩家还可以通过升级获得更多义体能力，让战斗或潜入的过程更为顺利。


■本作的主要游戏视角是第一人称，但是当玩家背靠掩体时，就会变成视野更为开阔的第三人称视角，体验非常独特。


▲游戏当中玩家的主要对手是佣兵团体"暴君"小队，每一个成员身体都经过大幅度义体化，战斗力非常惊人。

TIPS

目前本作的续作《杀出重围 人类分裂》已经完成制作，将会在 2016 年的 8 月 23 日发售，正好和《人类革命》的发售日期一致。这款作品将会讲述前作的 2 年之后，破除了神秘组织光照会的计划之后，亚当·詹森通过和神秘的黑客组织合作，在陷入对义体改造者的恐慌的世界中逐步探寻光照会真正阴谋的故事。

无尽传说

PS3	テイルズオブエクシリア	UCG评分:28
	攻略283期,研究284期	日版 9月8日
	NBGI 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《无尽传说》是"《传说》系列"的十五周年纪念作,作为系列正式踏入PS3时代的作品,本作的很多特色都给系列之后的几部作品带来了不少影响。

创下系列首例的便是在系列人设画师藤岛康介与猪股睦实的首次合作,同时本作还采用双主角路线,讲述人类少年裘德与精灵之主米拉＝马克思威尔在人与精灵共存的世界利泽·马克西亚的冒险故事。由于是双主角,所以本作的最终BOSS也是两人的组合,哪怕是系列老玩家在首次碰到这样的最终BOSS也会有些慌乱。

本作的战斗系统有着以双人协作为卖点的"共鸣系统"和强调角色个性的"特性系统"。操作角色使用特定的术技后会出现共鸣术技的提示图标,按下R2键之后就能够和与该角色进行共鸣的角色使出演出效果华丽而且威力强大的共鸣术技,而且与其他队伍角色进行共鸣时对方还会用各自的支援技对玩家进行支援,当中包括破防、回复HP、偷窃道具等等。同时玩家还能够使用操作角色的各种特性来享受战斗的乐趣,例如瞬间移动至敌人身后、蓄力攻击、追加魔法攻击等等。

本作在画面上也是至今为止"《传说》系列"的一大突破,这是系列首次实现了角色的等身建模,这也让剧情和战斗演出更具魄力。动画制作公司ufotable也是从这一作开始担任其系列正统作的动画制作,美轮美奂的过场动画给系列带来了新的活力。


□从这一作开始,《传说》的剧情演出就变得更加讲究镜头的运用。


▲双人协作的共鸣术技是战斗的主力。


■经过多次延期之后于2012年12月19日发售的ALTER出品米拉手办

TIPS

在一开始制作组的计划是给游戏终盘设计三种路线:盖亚斯入队,缪泽成为最终BOSS;缪泽入队,盖亚斯成为最终BOSS;两人都成为最终BOSS。由于各种原因,只采用了最后一个路线。

战争机器3

X360	GEARS OF WAR 3	UCG评分:29
	攻略283期,研究284期	中文版 9月20日
	Microsoft 动作射击	无对应周边

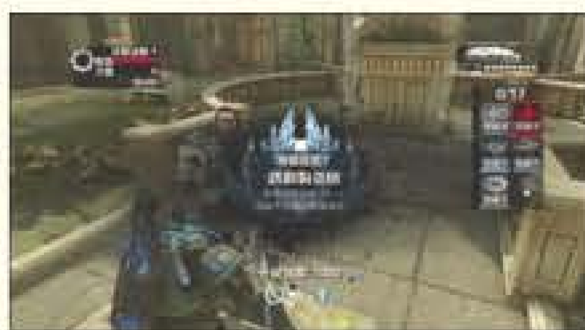


□已玩过 □已完美

X360看家大作《战争机器》前两作即出货1200万套,3代作为三部曲的完结之作,受到的关注更胜以往。在本作中玩家要第3次扮演硬汉马库斯,在人类的危机关头力挽狂澜,为人兽大战划上句号。这次的战斗在海陆空三方面展开,故事解开了系列剧情中的大部分疑云。战斗方面,游戏中新加入了重型狙击枪、钻地兽发射器、火龙炮等强力武器,初始步枪、霰弹枪以及手雷都各增加了一种,并且还有火力十足的银背机甲。战役模式的流程超过10小时,不仅有多场大魄力的BOSS战,而且不乏令老玩家感动的催泪环节。新要素"属性变化器"在达成特定条件后开启,让即使不擅长动作射击的玩家也能通过高难度挑战。

游戏的多人联机部分更是得到了大幅加强,对战模式在逐步调整平衡度的同时还增加了单独观战内容,并且免费增加了6张新地图。在特殊日子会有多种活动等着玩家。杀戮战场模式中玩家可以操纵兽族与人类交战,每种兽族能力不同且有多种选择。持久战2.0加入了防御工事系统,使得在持久战中可以部署战术,通过金钱购买不同作用的工事在持久战中驰骋。在持久战2.0中,每十轮会有一次BOSS战等着玩家,对于喜欢合作的玩家来说极具吸引力。


■本作增加了一位女性战士:安雅。


▲持久战2.0加入了不少塔防元素。


◀本作的最终BOSS:兽族女王。

TIPS

"《战争机器》系列"每作必有的高难度成就"不同非响",在3代中的版本名为"不同非响3.0",要求极其变态。玩家需要完成65个黑甲勋章,其中包括所有联机模式各赢3000场、所有武器于联机模式中各杀6000人等,单是这一个成就就需要耗掉玩家500小时的游戏时间。能将本作全成就的人都是了不起的真饭。

狂暴

多机种	Rage	UCG评分：26
	攻略 285期	美版 | 10月4日
	Bethesda | 主视角射击	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

刚公布就在E3上拿下了多个E3最佳大奖，《狂暴》作为一款原创作品，起点非常高。而能够让本作获得如此强烈的关注的原因，自然是因为它出自于主视角射击游戏大厂id Software，并且使用他们引以为傲的id Tech 5引擎打造。美轮美奂的废土风光和硬桥硬马的射击手感都让这款作品显得功力十足。不过在题材上，《狂暴》并不算特别有新意，它讲述的是一个废土风格的故事。一颗来自天外的陨石毁灭了地球的文明，留下了恶劣的生存环境，而靠着大灾难之前的科技躲入避难舱当中的主角，突然从沉睡中被唤醒，不得不在已经化为蛮荒之地的世界上战斗。

比起《辐射》和《废土》之类的同题材作品，《狂暴》更注重战斗的快感和废土上飙车的疯狂体验，玩家需要经常孤军面对大量的敌人，有的身手敏捷，有的极其耐打。除了手中的枪械，玩家可以通过使用材料制造蜘蛛机器人和小型炮台来为自己增添火力，或者直接遥控会爆炸的模型车跑到敌人身旁先下手为强。同时游戏当中的飙车部分也有大量的有趣内容，除了赛车，玩家还可以通过飞跃来撞毁场景当中悬浮的装置，从而获得额外的物品奖励。


□id Tech 5给本作带来了当时家用机上最为令人惊艳的画面。


▲除了射击战斗，本作的载具战斗也非常火爆。



▲除了游戏，本作还和黑马漫画合作推出了官方漫画，讲述和主角一样是幸存者的Elizabeth Cadence所经历的故事。

TIPS

本作有两个联机模式，“路怒症”是对抗模式，四位玩家需要驾驶载具在特定场景中夺取各种分数，而如果击败对手则可以获得对方身上的分数，“废土传奇”则是合作模式，两位玩家需要通力合作，达成不同的目标，以重现单机战役中NPC们口耳相传的废土传奇。

蝙蝠侠 阿克汉姆城

多机种	Batman：Arkham City	UCG评分：29
	攻略 285期，研究 286期	美版 | 10月18日
	Warner Bros | 动作冒险	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作是“《阿克汉姆》系列”的第二作，由于阿克汉姆疯人院在前作中已经被破坏掉，本作的故事背景转移到了面积更加广阔的阿克汉姆城。这个由哥谭市长打造的城市不仅没有成为关押超级罪犯的理想地点，反而成为了一个无法之地，而蝙蝠侠为了解决事件故意被关押在了这个地狱之城。比起小试牛刀的初代，本作无论是游戏规模还是登场人物都比初代强了不少。除了老熟人小丑和谜语人，企鹅人、双面人、拉萨格尔、猫女都在本作登场，在后续的DLC更新中，玩家甚至可以使用夜翼以及罗宾等人气友方角色。本作的战斗在初代的基础上加入了众多原作中诸如冷冻装置等蝙蝠侠的“小道具”。这些道具的作用不仅仅只局限在解谜，玩家还可以用在战斗中。“反击”依然是本作战斗的主基调，新加入的多种终结技以及多人反击使得本作的战斗更加流畅且爽快。本作的流程依然是战斗和解谜结合，玩家在流程中会遭遇多场各具特色的BOSS战，而这些BOSS战都并不是单纯靠蛮力就能取胜的，玩家必须向原作中蝙蝠侠那样“智取”敌人。


□“后发制人”的战斗是本作的特色之一。


▲阿克汉姆城那独特的美术风格能给玩家留下深刻的印象。

◀小丑女

TIPS

原作反派之一“日历人”在本作也有登场，只要玩家把系统时间调回到2004年12月13日（制作组Rocksteady成立的时间），再找到他就会触发一段隐藏对话，对话内容为“一切将要结束，我见证你的开端，也将见证你的结局”。值得一提的是，这个彩蛋在本作发售三年后由一个ID名为“JG Jour”的用户（JG就是日历人真名的缩写）发布。而日历人也在系列最后一作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中的真结局中出现并履行了自己当年的承诺，见证了蝙蝠侠的结局。

黑暗之魂

多机种	DARK SOULS	UCG评分:26
	攻略 286期，研究 287期	中文版 | 10月18日
	NBGI | 动作角色扮演	对应机种:PS3/X360



□已玩过 □已完美

从北方不死院到传火祭祀场，从死亡无数到战无不胜，从鲜为人知到经典系列，"《黑暗之魂》系列"实在是给了玩家们太多痛并快乐着的回忆，而系列初代作品《黑暗之魂》更是让人印象深刻。这种印象深刻不仅是由于本作带给玩家们的无数次"死亡"，更是因为作品本身的优秀素质。本作的系统设计独特，死亡时"掉魂"与重生后"捡魂"的交替进行，使得玩家们不知疲倦地在游戏中去冒险；本作的地图场景设计精妙，尽管没有小地图提示，但近路的合理安排与场景的精妙设计，让玩家们在由近路回到之前场景时惊叹不已；本作的BOSS战魄力十足，不死院恶魔的新手教学、猎龙者和刽子手的前后夹击、乌薪王葛温的最后一战，当弱小的不死人一次又次地战胜强大的BOSS敌人时，玩家们自身也同样变强；本作并没有通过游戏过场来表现一个完整而详尽的故事，而是通过道具的介绍和NPC的对话来侧面描写。"探索迷宫的紧张感"、"遭遇敌人的恐怖感"、"新发现的喜悦感"、"存活到最后的达成感"，在这个快节奏的时代里，鲜有一款游戏能带给玩家们如此之多的情绪体验，以至于在本作发售初期形成了两种截然不同的游戏评价。但经典并不会因为时间而褪色，之后的"《黑暗之魂》系列"成为了现象级别的作品。本作在2012年还推出了《黑暗之魂 受死版》，该版本在整合了本作全部DLC的同时，更增加了诸多新内容。


□一开始的不死院恶魔让不少新玩家感受到了"宫崎英高的阴谋"。


▲"篝火"成为了该系列的经典元素之一。


□人气角色"阿尔特留斯"的人物设定图。

TIPS

在本作公布之前，制作人宫崎英高曾想将本作命名为"黑暗种族（Dark Race）"，但由于在欧美市场可能会触及敏感的种族问题而放弃。后来被否决的名字还有"黑暗领主（Dark Lord）"和"黑暗之戒（Dark Ring）"。

Battlefield 3

多机种	Battlefield 3	UCG评分:27
	攻略 287期	美版 | 10月25日
	EA | 主视角射击	对应机种:PS3/X360



□已玩过 □已完美

"《Battlefield》系列"非常擅长于描绘场面宏大的战争场面，本作也不例外。虽然和PC版的最多64人相比略显逊色，但最多32人的网战部分还是非常值得称道。和"《COD》系列"等主流主视角射击游戏不同，本作和真实战争一样，个人的力量显得微不足道，团队合作才是决定胜负的关键，和队友同心协力攻占敌人据点的过程能给玩家带来极大的满足感。本作的网战地图面积相当辽阔，光用双脚跑全图显然不太现实。游戏中提供了囊括海陆空的众多载具，除了坦克、武装直升机、战斗机这种耳熟能详的载具类型外，本作还有诸如推土机的非军用载具。载具的加入使得本作的战斗变得更加火爆，载具和步兵单位的协同作战让本作的网战变得如同现代战争一样。没有载具陪同的步兵在敌人载具面前就如同蜉蝣一般，然而没有步兵保护的载具却只是战场上的活靶子。网战是本作最大的亮点之一，然而这并不意味着本作的单机部分不精彩。和大片般的多人部分不同，本作的单机部分并没有着重描写无所不能的特种兵，而是被卷进世界阴谋中的军队的普通一员。在世界处于战争边缘的时候，你的所作所为并没有被国家所理解，即便如此你依然要孤身一人排除万难拯救世界，这大概也是制作组眼中的"英雄主义"吧。


■本作多人部分的战斗相当宏伟大气。


▲多种多样的载具是本作战斗的重要组成部分。


◀工程兵

TIPS

本作的制作组DICE相当喜欢恐龙，特别是暴龙（T-Rex），在本作后续的很多DLC地图中玩家都能发现关于暴龙的彩蛋。在单人部分的角色之一坦克手米勒中士拥有一个他女儿送给他的暴龙玩具，这个玩具还在后来的两个续作中作为彩蛋继续出现在游戏中。

2011

最终幻想 零式

PSP	ファイナルファンタジ-零式	UCG评分：27
	攻略 286 期，研究 287期	日版 10月27日
	Square Enix 角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

《最终幻想 零式》最初是在2005年公开，计划作为“新水晶神话”的作品之一《最终幻想Agito XⅢ》登陆手机平台，直至2008年才宣布登陆PSP平台。在2011年的TGS上Square Enix正式把《最终幻想Agito XⅢ》更名为《最终幻想 零式》，不过剧情和设定里的“新水晶神话”部分依然保留了下来。

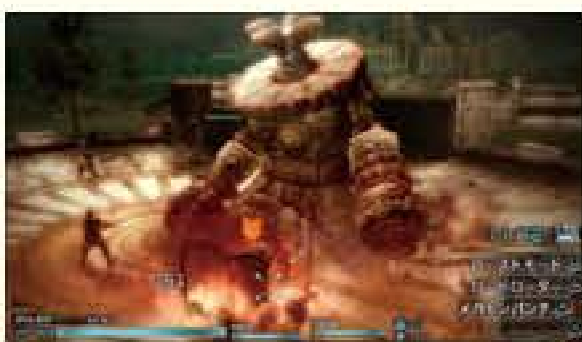
在本作里玩家可以操作的14个角色来自四大国之一朱雀的魔导院0班，为了从四大国之一白虎手上保护朱雀而奋战。本作的战斗系统采用的是类似于ARPG的即时动态战斗系统，也因此，每个操作角色的操作方式都有所不同。

游戏是按照时间单位来进行的，每个章节都有1～2个休息时段，玩家可以利用这些时间来与魔导院的学生们对话获取情报、上课、做支线、做演习战或者走出魔导院去探险，进行这些行动时都会以小时为单位减少玩家的休息时间，当时间为0时就会强制进入主线任务。在游戏流程过程里根据玩家所做任务的多少，玩家可以去的区域就会有所增加。

本作的游玩要素也很多，野外的连战、各种需要自行探索大地图才能前往的迷宫、捕捉陆行鸟、各个城市里的支线、充满挑战性的“阿基特之塔”等等，喜欢RPG的玩家可以在这里找到一份令人满足的享受。



■0班各角色的操作都有着各自的特色。


▲在本作里也依然存在着召唤兽。


▲收藏限定包。e-STORE独家的《最终幻想 零式》

在2015年3月19日在PS4/XOne平台推出了高清重制版，并且推出了官方中文版，游戏特典里包含了《最终幻想15》的首个试玩版。

TIPS

在游戏原案里曾打算让在支线最后加入了0组的纳奇、睦月、希恩等非0班学生作为参战角色加入到0班里，后来由于容量不够等原因就没能得到实现，事实上这些角色的战斗建模都已经制作完成了。

2011

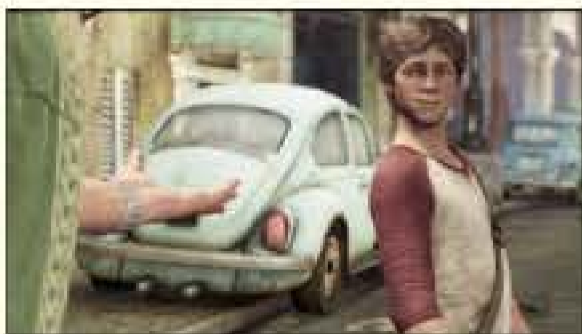
神秘海域3 德雷克的诡计

PS3	Uncharted 3 :Drake's Deception	UCG评分：28
	攻略 286期、研究 289期	中文版 11月1日
	SCE 动作冒险	无对应周边


□已玩过 □已完美

《神秘海域3 德雷克的诡计》是由Naughty Dog工作室所打造的知名动作冒险系列——《神秘海域》系列”的第3款正统作品，也是该系列于PS3平台推出的最后一款作品。本作的故事发生在前作的2年之后，我们的主角德雷克，将会与同伴一起在世界各地辗转冒险，最终发现位于阿拉伯沙漠中被誉为“沙中亚特兰蒂斯”的千柱之城，并且粉碎反派们的阴谋。此外，玩家还有机会在本作中扮演15岁的少年德雷克，重温20年前与苏利相识的故事。本作依然由“Naughty Dog”引擎所打造，虽然场景的宏大程度不及前作，但依然真实还原了各地的瑰丽风光。相比系列前作，本作的流程虽然不长，但充满了可玩要素，游戏中的谜题设计得到了强化，有着诸多充满了解谜乐趣以及精巧机关的谜题等着玩家解开，数量多达101个的可收集宝藏也让冒险之旅充满了乐趣。战斗方面，本作对近身格斗战进行了强化，德雷克将拥有更为丰富的格斗招式以及与场景的互动元素，可谓表演性十足。本作依然拥有线上多人模式，传统的团队竞技模式得到了强化，可玩要素更为丰富。此外，本作还新增了合作模式，允许玩家分屏合作进行游戏。


■除了冒险，感情戏在本作中也占有很大的比重。


▲玩家首次有机会在游戏中扮演少年德雷克。


▲内森·德雷克

此外，本作还支持3D显示，允许玩家利用3D眼睛与3D电视获得更为震撼的游戏体验。本作同步推出了中文版，保持了系列传统。

TIPS

根据Naughty Dog的数据统计，在《神秘海域3 德雷克的诡计》的所有枪械中，Para 9是命中率最高的枪械，其在团队竞技模式中的命中率高达39%。

超级马里奥3D大陆

3DS	スーパーマリオ 3Dランド	UCG评分:27
特快 286期，研究 287期	日版	11月3日
Nintendo	平台动作	无对应周边

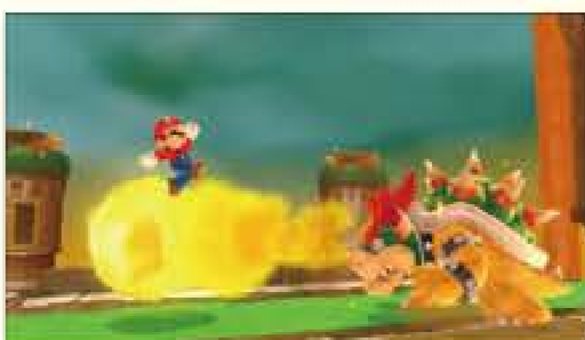


□已玩过 □已完美

本作是《马里奥》系列"首次登陆3DS平台的作品。本作保留了系列以来的基本玩法：跳跃、在大地图上奔跑、吃金币、抵达终点，并在此基础上，引入了新的马里奥变身、新动作等要素。从LOGO附着的狸猫尾巴可知，本作主打的马里奥狸猫变身是闯关的关键玩法之一：马里奥吃下特殊的树叶，就会变成拥有特殊能力的狸猫马里奥，既可以挥舞尾巴在空中滑翔、也能甩尾攻击敌人，效果强大。由于3DS的双屏特性，本作在下屏可以看到存储的道具并在需要时触点使用，十分便利。透过游戏中的望远镜，能勘察关卡地形以便制定闯关路线，而被望远镜发现的奇诺比奥会慌张地丢下大金币、蘑菇等道具，趣味性十足，望远镜也和炮台的设计一样，对应3DS的陀螺仪机能，移动机身则移动视角，增强了玩家对游戏的浸入感。本作在金币收集这一元素上作了强化，比如将地图中的问号砖块套在头上，就能持续得到金币，打倒部分敌人会自动获得金币，节省了闯关时间。作为第一方制作的游戏，本作对裸眼3D的视觉效果理解很深，许多关卡都为了突出纵深感而在细节上做了特别设计，无论是陆地还是水中，角色的动作、景物的动态都充满了实感，而操作上也比2D画面的《马里奥》更自由，同时也对精准度要求更高，幸好游戏很贴心地设置了辅助功能：在闯关中失败一定次数后，会出现辅助砖块，使马里奥进入无敌状态又或者直接将其送至终点，因此对动作游戏苦手的玩家也能悠闲畅玩。



■远方的巨型锥状炮弹、近处的奔跑炸弹，马里奥陷入双重危机。



▲大战库巴永远是系列玩家心中的经典场景。



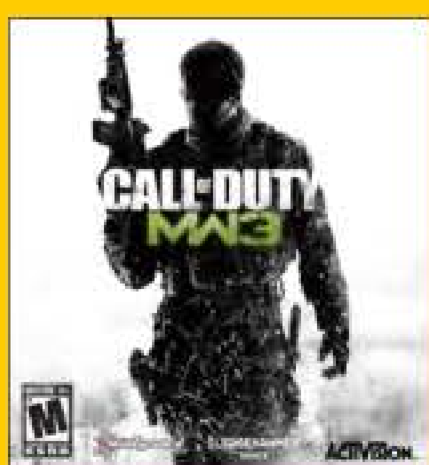
▲狸猫马里奥是本作一大特色。

TIPS

本作首次公布是在2011年3月的游戏开发者大会上。开发团队曾负责过"《超级马里奥银河》系列"作品的制作。

COD 现代战争3

多机种	Call of Duty:MW3	UCG评分:27
攻略 286期，研究 287、288期	美版	11月8日
Activision	主视角射击	对应机种：PS3/X360



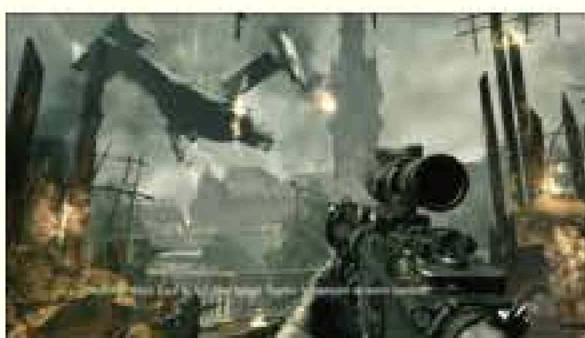
□已玩过 □已完美

游戏延续了系列前两作的剧情，玩家将再次回到已经陷入第三次世界大战危机的世界中，普莱斯与肥皂等角色也会再次出演，而关于前作留下的一切剧情疑问，都可以在本作的战役中找到答案。本作的战役故事形式上仍然是以多人物的视角进行切入，不仅节奏紧凑，而且十六个战役关卡各有特色，巷战、潜行关一应俱全，但作为系列特色的老兵难度则显得挑战性略有不足。前作中大受好评的OPS在本作中得到了延续，各个关卡各具特色，OPS的全三星评价难度不小，足以花费玩家不少的时间。除了OPS外，《COD 现代战争3》还加入了名为生存模式的新模式，玩家需要击退一波又一波来袭的敌人来赚取金钱，然后利用金钱来升级防御工事，从而挑战更高的波数，虽然这个模式思路相对简单，但玩起来仍然十分刺激。作为游戏一大重头的多人模式表现让人满意，除了提供了丰富耐玩的游戏体验外，在一些细节上也得到了调整，比如连杀奖励系统除了呼叫各种道具外，还可以选择激活强化本身能力的特殊技能，让玩法变得更加多样。在规则上，游戏加入了全新的KILL CONFIRM以及TEAM DEFENDER等玩法，这类模式让"独行侠"与"蹲坑党"的优势不再明显，玩起来更加爽快且更具战略性。游戏共计推出了5个扩展DLC，每个DLC都追加了精心设计的OPS地图。





■本作首次加入的KILL CONFIRM模式成为了影响系列作品的经典模式。



▲战役模式真实描绘出世界大战背景下的各国。

TIPS

在《COD 现代战争3》推出期间，Activision曾推出了名为Call of Duty: Elite的付费网络在线数据分析服务，它可以帮助玩家分析自己的游戏详细数据，提高玩家的水平，然而在《COD 黑色行动Ⅱ》中，这项服务就变成了面对所有玩家开放的免费服务。

光环 战斗进化 周年纪念版

X360 | Halo :Combat Evolved Anniversary | UCG评分：26
攻略 287期 | 中文版 | 11月10日
Microsoft | 主视角射击 | 无对应周边



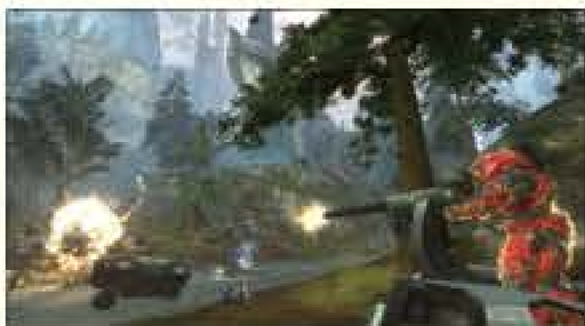
□已玩过 □已完美

2001年的《光环》初代，开创了主视角射击游戏在主机领域的新纪元。10年之后，作为重制版的本作，开发权已由当年的Bungie转为343工作室。343工作室以《光环 致远星》的引擎将初代的画面完全重制，并破天荒地加入了一键切换功能，玩家可以在游戏中随时按BACK键在重制版和原版的画面之间进行切换，十年来技术进化的成果籍此一览无遗。


□只要两名玩家不是同时阵亡，游戏就可以继续。

除了画面之外，游戏玩法保持了原汁原味的风格，对于没有接触过的人来说是个挑战。不过战役模式支持双打，并可以通过Xbox LIVE进行合作，无限复活的设定使得新手也能轻松通关传奇难度。战役部分的新增要素是骷髅头和纸端机。通过收集骷髅头可以开启各种秘技（包括无限弹药、爆炸范围扩大等等），不仅让游戏打起来更加欢乐，而且降低了游戏难度。观看游戏中的终端机则能够提前窥视有关《光环4》的点点滴滴。

游戏的多人模式是对《光环 致远星》的补充，包含6张重新改编的多人对战地图和1个全新的FIREFIGHT任务。本作还支持Kinect，玩家可以通过语音来切换画面，或者指挥上弹和投掷手雷，还能用体感来检视武器和物品。


▲本作的多人模式需要《光环 致远星》来运行。


▲新旧画面对比十分明显。

TIPS

把手雷埋在自己的脚下，然后算准时间跳起来，当身处最高点时下方的手雷爆炸，冲击波会把玩家向上推高一段距离——以上操作被称为“手雷跳”，是本作的一大技巧。游戏中有很多地方活用此技巧可以节省大量时间，部分要素更是必须借助手雷跳才能获得。

上古卷轴V 天际

多机种 | The Elder Scrolls V: Skyrim | UCG评分：27
攻略 288期，研究 289期 | 美版 | 11月11日
Bethesda | 角色扮演 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

《上古卷轴V 天际》的故事舞台设定于诺德人的故乡天际行省，讲述了又一个英雄拯救世界的故事，这次玩家需要面对的是销声匿迹数百年的传说远古巨龙。玩家扮演的是人身龙裔的龙脉者，肩负着打倒邪神奥杜恩的使命，想要打倒邪神奥杜恩，则必须获得龙吼术的强大力量，而寻找龙吼术单词对抗巨龙的主旨，也贯穿着整个游戏。游戏的自由度非常高，从角色种族、外观设定，到游戏的阵营、职业选择都由玩家决定，玩家可以在游戏中左手召唤大火球，右手拿着大剑斩杀敌人。游戏采用了开放式世界的设定，剧情的主要推进方式是完成主线任务，但在主线任务之外，玩家也可以在天际省的大地上随处闯荡，创造一部只属于自己的史诗。玩家所碰到的NPC都是独一无二的，无论是一个王国的君主、一个酒馆的老板或是一个农场的农夫，他们都拥有自己的故事，这些细小的故事正是架起《上古卷轴V 天际》世界的核心。游戏一共推出了3个DLC，除了进一步丰富了游戏的剧情，还追加了一些诸如购置土地、建筑房屋等游戏新元素。在2012年的12月20日，游戏还推出了中文版，这对于理解文字量巨大的本作来说十分有帮助，这也是国内玩家重温本作的最佳选择。




□迫力十足的巨龙战。


▲“我以前也和你一样是个冒险家，直到我膝盖中了一箭。”

TIPS

在《上古卷轴V 天际》的各大主城中，随处都可以看到守城的卫兵，由于这些卫兵似乎共用一套对白系统，因此经常可以听见不同地方的卫兵说出一句“我以前也和你一样是个冒险家，直到我膝盖中了一箭。”由于这句对白出现的几率太频繁，这个句型也成为了当年游戏界的一大笑料梗。

2011

刺客信条 启示录

多机种 | Assassin Creed :Revelation | UCG评分 :27
攻略 287期，研究 288期 | 美版 | 11月15日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应机种 :PS3/X360



□已玩过 □已完美

作为“《刺客信条》系列”人气最高的角色之一刺客大师艾吉奥三部曲故事的最终章，已经年过半百的艾吉奥为了寻找初代主角阿泰尔留下的信息，来到了位于土耳其后人称之为伊斯坦布尔的君士坦丁堡。在本作中玩家不光能看到艾吉奥三部曲故事的最终章，还能见证阿泰尔晚年的最后时光。本作的系统方面和前两作基本保持一致，新加入的塔防系统和炸弹制作也颇有新意，虽然创新度略显不足但依旧保持了前作的高素质。在画面塑造方面，本作依然保持了系列的高水平，奥斯曼帝国管理下的君士坦丁堡被制作组高度还原了出来，全新加入的钩爪也让玩家能更快在建筑间穿梭。多人模式比前作改善了不少，剧情要素以及新模式的加入让本作的多人模式在保留了系列特色的同时也给玩家带来了不同于单机部分的游戏感受。然而除了出色的游戏素质，本作的剧情才是最值得称道的地方。故事从三个角度讲述了艾吉奥、阿泰尔、戴斯蒙三个来自不同时空的人的故事，虽然要在一个游戏里平衡好三个角色的故事并不是什么易事，但本作出色的剧本很好地达成了这一点。系列之前的一些伏笔诸如“16号实验品”也在本作中得到回答。



□育碧一如既往出色的美工把16世纪的君士坦丁堡还原得栩栩如生。


▲现代部分在本作的戏份也不少。


▲艾吉奥

TIPS

一些英语听力比较好的玩家应该能发现，本作中阿泰尔貌似换了配音演员。是的，比起初代由 Philip Shahbaz 配音的那位欧美口音浓重的阿泰尔，本作阿泰尔的配音 Cas Anvar 能熟练使用英语、法语和波斯语三种语言，这也使得他的口音比起 Philip Shahbaz 更加贴近阿泰尔本身的人设。

格斗之王 X Ⅲ

多机种 | The King of Fighters XIII | UCG评分 :24
特快 288期 | 中文版 | 11月22日
SNK Playmore | 格斗 | 对应机种 :PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作的街机版于2010年7月14日稼动，在收集了大量街机玩家的意见后，于2011年末大幅调整角色平衡性、登陆当时两大家用机平台。在剧情上，本作紧随《KOF2003》、《KOF XI》，为“遥彼之地ASH篇”三部曲的最终章，ASH作为原创队伍单独用角色参战，而传统主人公固定队伍则由女性角色伊丽莎白领队。由ASH击倒最终BOSS，即可看到ASH的专门结局。游戏继承了《KOF XII》打造的新一代清新华丽美术风格，系统方面摈弃了饱受恶评的前作系统，重新打造了必杀技相互取消的“Hyper Drive取消”、超高伤害的“NEO MAX超必杀技”以及从超必杀技直接连携至NEO MAX超必杀技的“NEO MAX取消”，并经过降速处理，让游戏速度返回到以往的《KOF》标准速度，让老玩家倍感亲切的同时，也点燃了连段爽快感。家用机版可以选用隐藏角色比利和斋祀（变身前），并且可以通过DLC获得下载角色紫炎八神、白衣草薙京和Mr.空手道，而这些角色均在2012年4月26日再次回到全新的街机版本《CLIMAX》之中。除了标准的街机、故事、对战、练习模式，家用机版还收录了独有的教学、网战、录像回放、任务和自定义模式。其中任务模式下含有连段挑战模式，玩家可以在挑战官方课题的同时，习得游戏的实用连段。自定义模式下可以设定角色的配色，展现玩家独有的感性。



□挑战模式可以习得实用连段。



▲自定义配色展现自己的感性。

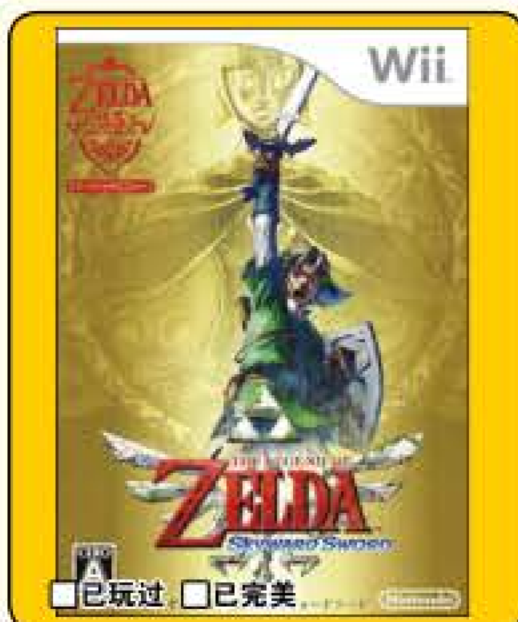

▲本作最终BOSS斋祀。

TIPS

在系列影响力日渐走低，大幅更新的《KOF XII》亦饱受恶评的环境下，本作的推出彻底颠覆了当代玩家对该系列的认识。本作在欧美地区引爆了狂热人气，其中尤以法国为甚。家用机版发售后，亦连续两年入选欧美最大格斗游戏赛事EVO，可谓扬眉吐气。

塞尔达传说 天空之剑

Wii | ゼルダの传说 スカイウォードソード | UCG评分 :28
攻略 288期 | 日版 | 11月23日
Nintendo | 动作角色扮演 | Wii Motion Plus必须



□已玩过 □已完美

本作是任天堂耗费将近 5 年时间打造出来的《塞尔达传说》25 周年纪念作。因为是 Wii 平台的正统作品，所以游戏采用了按键结合体感的方式来进行操作。按键主要控制角色的移动和视角，体感则控制林克挥剑斩击等动作。本作必须购买 Wii 手柄专用外设 Wii Motion Plus 提升感应精度之后才能进行游戏。不过得益于此，很多精细的操作都能通过体感完成，比如游戏中有很多时候需要林克以特定的角度斩击才能完成解谜或打倒敌人，跟强力的杂兵战斗的时候，要避开他们防御的方向斩击才能给予伤害。而玩家只要随便轻轻一挥，林克就会按照挥动轨迹做出一次完美的斩击动作，操作体验非常出色。除此之外，弓箭瞄准，投掷炸弹，遥控飞虫这些精细的操作也全都能通过体感完成。



□游戏的副标题"Skyward Sword"既有"指向天空的剑"的意思，而"Skyward"也有"天空守护者"的意思，这个主题源于宫本茂想让林克（玩家）把剑指向天空来获得增益效果这样一个偶然的创意。

本作的故事设定是《塞尔达传说》历史里最早的作品，讲述了海拉尔王国的诞生以及圣剑起源的故事。生活在空中小镇"天空楼阁"的林克为了救回突然被抓走的青梅竹马塞尔达，乘坐飞鸟到地面的世界展开冒险。游戏中的机关谜题和敌人设计达到了系列前所未有的高水准，三大主要地区有着截然不同的风景和历史背景，而当中的每个迷宫也有鲜明的特色。游戏中玩家还可以使用 8 种辅助道具来完成解谜，加上更精细的体感操作让玩家仿佛亲历一场壮阔的旅程。





▲本作的限定版还附带一个特制的金色 Wii 手柄控制器。

TIPS

本作很多道具是为了突出 Wii Motion Plus 的特性而设计的，飞甲虫就是其中之一。原本这个道具只是设定成一个回旋镖，但是制作组认为控制回旋镖的飞行轨迹太过奇怪，因此有人想到不如做成机器人动画的火箭拳那样，能遥控取物，于是为了迎合作品风格就做成了飞甲虫的形式。

马里奥赛车7

3DS | マリオカート7 | UCG评分 :26
特快 288期 | 日版 | 12月1日
Nintendo | 竞速 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作为"《马里奥赛车》系列"首次登陆 3DS 的作品，与前作一样，游戏让"《马里奥》系列"作品中登场的马里奥、路易、库巴、碧奇公主与蘑菇头等多位人气角色齐聚一堂，进行有趣而刺激的卡丁车大乱斗。主要有"大奖赛"、"时间竞速"、"气球大战"、"金币大战"以及"对战"这五大模式，其中气球、金币以及对战这三种模式还对应分享游戏，可实现一卡带多人的娱乐共斗。与真实向的赛车游戏不同，游戏中的玩家可以使用各种拥有不同功能的道具袭击或陷害竞争对手，以此让自己登上冠军之座。千奇百怪的道具大大增强了作品的游戏性，同时也让比赛充满了不确定因素，成绩领先的玩家往往是众人攻击的第一目标。在不同的赛道还会出现用滑翔翼在空中滑翔或用螺旋桨在水下竞速的部分，改变了过往落水即死的机制，并通过这种方式让裸眼 3D 功能得到更好的运用。新增的超长赛道"乌胡岛屿"与"彩虹公路"被直接分为 3 个部分，比赛只需将 3 个部分依次跑完就能直接结束。金币系统再次回归，《马里奥赛车 Wii》中的"跳跃动作"与倾倒遥控器以操控方向的"驾驶员视角模式"也沿用至本作。游戏中还带有定制系统，可以改装车身、轮胎及滑翔翼三个部位，调整爱车的性能。另外，本作大幅强化了网络模式，玩家可以联网进入世界服务器，与各地的玩家展开激烈的追逐大战，还可以创建自己的社区。



□香蕉皮等道具成了本作陷害朋友的超级功臣。



▲滑翔翼成了本作的一大亮点。



▲通过定制部位可以改变赛车的基础数据。

TIPS

不把街机版算进去的话，本作正好是系列的第 7 部作品，同时也是系列首次在游戏标题上明确放上数字序号。而过去的《超级马里奥赛车》、《马里奥赛车 64》、《马里奥赛车 DS》等标题则大多与其对应的游戏平台相符。

怪物猎人3 tri G

3DS | モンスタ-ハンタ-3 tri G | UCG评分:25
攻略 289期，研究 290、291期 | 日版 | 12月10日
Capcom | 动作 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

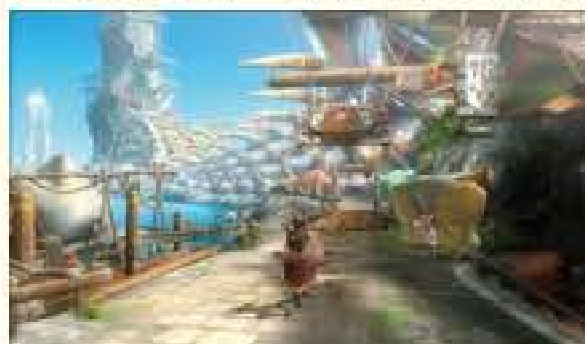
冠以G后缀的《怪物猎人》作品的强化版，以Wii平台的《怪物猎人3》为蓝本制作。游戏分为单机和多人两个部分，单机部分中的据点和《MH3》一样为莫加村，玩家以这里为中心进行各种狩猎活动，和奇面族一起解决莫加村的危机，强化版中加入了上位任务以及新的奇面族卡洋巴。而多人部分则和《MH3》有所区别，由于不像《MH3》那样对应线上模式，所以本作增加了专门用来联机的坦吉亚港，作用类似以前作品中的集会所，不过不同的是必须有一名玩家做主机，其他玩家才能加入进来。另外坦吉亚港有着比集会所齐全的设施，除了基本的任务柜台、商店和食事场外，还有可更换装备的私人房间、管理农场的联络船以及对武器进行升级的武器店，相当于另一个莫加村。



□《MH3》的旧怪物都有登场。

武器方面除了有《MH3》的大剑、太刀、锤子、片手剑、长枪、剑斧、轻弩、重弩外，还收录了来自《MHP3》的双剑、铳枪、狩猎笛和弓，武器数量和《MHP3》持平。

怪物同样也是《MH3》和《MHP3》的大集合，新怪物除了作为标题怪物的碎龙外，雷狼龙和迅龙等人气怪物都追加了相应的亚种和稀少种。



▲新增联机据点——坦吉亚港。



▲游戏的限定版主机。

除了游戏本身的内容外，本作还根据3DS的机能加入了立体显示以及触摸屏应用。触摸屏除了收纳了原本在同一屏幕中显示的地图、HP槽等信息外，并且还新增了锁定镜头功能，启用了该功能后，只要一键就能将视角锁定到怪物的方向，省去了手动调节的麻烦。

TIPS

《MH3G》发售后以52万套的成绩获得周销量榜榜首，同时本作还带动了3DS的销量，同周的3DS销量为35万台，比上周增加了约15万台，使3DS的累计销量突破了300万台。

最终幻想XⅢ-2

多机种 | ファイナルファンタジーXⅢ-2 | UCG评分:27
攻略 290、291、292期 | 日版 | 12月15日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种:PS3/X360



□已玩过 □已完美

《最终幻想XⅢ-2》的故事发生在《最终幻想XⅢ》之后，当雷光与众人拯救了“茧”后，众人却发现雷光消失了。尽管大部分人都认为雷光死了，但她的妹妹莎拉却不这样认为。在与神秘男子诺埃尔相遇之后，莎拉与他一起踏上了寻找姐姐雷光的时空穿梭之旅。不同于《最终幻想XⅢ》的“一本道”剧情，本作的游玩变得自由。玩家们不仅可以在多个时空之间穿梭去了解各个时空的故事，更是有丰富的支线任务与收集培养。本作的画面在保持了前作高水准的同时，为玩家们呈现出了多种不同风格的场景。比尔吉遗迹的荒废、桑瑞斯水乡的自然、大平原的开阔，不同场景的不同风格正是不同时代的缩影。本作保有了前作的战斗系统，而QTE以及怪物同伴的加入又使本作的战斗有了许多新的变化。游戏中所遇见的大部分敌人都能够成为怪物同伴，而DLC的加入更使得许多前作的人物能够成为怪物同伴。不同怪物同伴的培养方式不同，在精心培养之后甚至能成为超越两位主人公的强大战斗力。也因为如此，捕捉和培养怪物同伴成为了本作的一大特色。本作流程中同样会出现许多前作的人物，了解这些人物在前作后的故事确实让老玩家们非常满足。但本作故事最后莎拉的牺牲以及雷光的前途未卜，让玩家们在遗憾的同时也不得不去期待下一部作品的故事发展了。2012年1月31日还发售了本作的中英文合版。



□虽然《雷光归来》的最后是全员复活的大团圆结局，但莎拉在本作最后的牺牲确实让人遗憾。



▲怪物同伴才是本作真正需要培养的“主人公”。



▶本作中雷光的新服装。

TIPS

本作的主题曲在不同地区虽是同样的旋律，但却是不同的演唱者与编曲。PS3日本和亚洲地区的主题曲名为《約束の場所》，演唱为ふくい舞，编曲为冢崎阳平；PS3欧美地区以及X360版本的主题曲名为《New World》，演唱为Charice，编曲为本间昭光。

神秘海域 黄金深渊

PSV	Uncharted Golden Abyss	UCG评分：27
	攻略 290、291期	中文版 | 12月17日
	SCE | 动作冒险	无对应周边

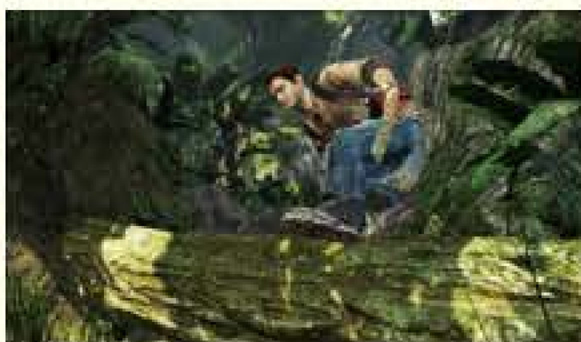


□已玩过 □已完美

PSV首发护航阵容中极具分量的一款大作，也是"《神秘海域》系列"首次登上掌机平台。本作并非顽皮狗亲自开发，而是交由Bend Studio负责，但游戏无论是从画面表现还是流程体验上，都很好地延续了系列的高品质水准，虽然是一款外传性质的作品，但并未令人失望。《神秘海域 黄金深渊》的故事线设定在初代作品之前，年轻的德雷克与女主角莉莎一同在中美洲的古老遗迹中与臭名昭著的雇佣兵集团进行对抗，并逐步解开了四百年前西班牙殖民者们大屠杀背后所隐藏的秘密。而作为PSV的首发游戏，本作自然要在各方面都体现出这台次时代掌机的新特性，玩家可以触摸屏幕指引德雷克朝着指定的方向攀爬，而不必频繁地使用摇杆与按键操作，枪战部分则可以通过六轴感应来进行瞄准，效果也意外地非常不错。甚至于后置摄像头的功能也被巧妙地运用在一些谜题当中，比如游戏中需要玩家将一张纸片透光后来发现其中隐藏的信息，此时则真的需要将PSV的背部靠近较为强烈的光源，让摄像头感知到光线变化后完成解谜，不得不说确实是个巧妙的设定。诸如此类的的细节遍布游戏各处，比如朝着跳跃方向倾斜机身辅助起跳，或是通过独木桥时左右晃动机身来保持平衡，而尤其令人眼前一亮的当属拍照系统，加入自由变焦等现实中的相机功能后，让整个冒险旅途变得更加真实有趣。



■年轻的德雷克已经是身手敏捷的冒险家。



▲冒险的舞台是中美洲的古老遗迹。



■年轻的德雷克。

TIPS

在PS4平台高清复刻的《神秘海域 德雷克合集》中并未收录本作，顽皮狗表示这么做的原因是由于《黄金深渊》的故事与主线的联系并不是非常紧密，不会对整体的剧情理解产生影响，因此才放弃了这款外传作品。

无双大蛇2

多机种	无双OROCHI 2	UCG评分：27
	攻略 290、291期	日版 | 12月22日
	Koei Tecmo | 动作	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

"《无双大蛇》系列"是将《真·三国无双》和《战国无双》融合起来的动作游戏，系统集二者之长并有所创新。《无双大蛇2》收录了《真·三国无双6猛将传》的65人以及左慈，还有《战国无双3猛将传》的40人以及石川五右卫门、宫本武藏、佐佐木小次郎。此外还收录了来自《剑刃风暴 百年战争》、《特洛伊无双》、《龙士传说》甚至《忍者龙剑传》的角色，总共132人，完全可以称得上是Koei Tecmo大乱斗了。游戏采用穿越主题，玩家需要来回穿越改变历史，并穿插众多恶搞，乐趣十足。游戏打法多种多样，加上众多的角色，可以玩上很久。

本作也是系列中游戏版本最多的一作，之后又登陆了PSP（《无双大蛇2 特别版》）、Wii U（《无双大蛇2 强化版》）以及PSV、PS4、Xbox One(《无双大蛇2 终极版》)。每移植一次，就会往里面添加新的角色，最终可使用角色的总数达到了极为夸张的145人。这也是"《无双》系列"的一项纪录。而作为对开发《高达无双》的回报，在《无双大蛇2 终极版》里还加入了来自NBGI游戏《灵魂能力Ⅳ》中的人气角色索菲蒂亚，她也是目前游戏中的惟一一位并非出自Koei Tecmo的角色。



■所有攻击附加属性的天舞，是本作的象征。



▲得益于合并，隼龙也能在《无双》中出场。



▲哪吒

TIPS

"《无双》系列"欧美版的命名一向混乱。由于《无双大蛇 魔王再临》的欧美版译为《Orochi Warriors 2》，所以《无双大蛇2》的欧美版只能叫《Orochi Warriors 3》了。这一点和"《真·三国无双》系列"的待遇是一样的。

2012

1

1月3日 任天堂宣布2011 年在美国共销售1200 万台主机，12 月份美国地区的3DS 销量超过120 万台。

1月19日 微软宣布2011 年最后一个季度X360 销量超过820 万台，同比增长27%，创造历史新高。

1月19日 Capcom 正式公开《生化危机6》，确认克里斯与里昂同时参战，并表示本作的开发成本和制作规模为Capcom 史上最高。



1月31日 由于THQ 持续亏损、股价持续低于1 美元，纳斯达克向其发出摘牌警告。

2

2月1日 索尼宣布SCE 社长平井一夫将从4 月1 日开始就任索尼集团社长兼CEO，原CEO 霍华德·斯金格将从6 月份开始就任董事会主席。

2月2日 THQ 宣布全面撤出曾为其首要收入来源的授权类儿童游戏领域，裁员240 人。 有消息指THQ 正准备变卖资产。

2月10日 NBGI 宣布成立“Bandai Namco Studio”，集合各大游戏制作团队，总人数约1000 人。

2月11日 美国艺术互动科学学会的“互动成就奖”颁奖礼召开，《上古卷轴Ⅴ 天际》成为最大赢家。

2月16日 任天堂股价跌破1 万日元，分析家认为无法适应新商业模式是任天堂失去投资者信心的主要原因。

2月22日 PSV 于欧美上市，英国地区首周销量只有当年PSP 的四分之一，SCEA 表示希望美国地区首发3 周销售50 万台。

2月22日 任天堂在PSV 欧美上市同日举办“Nintendo Direct”网络发布会，宣布3DS 的练脑游戏新作将于夏季发售。

2月26日 任天堂正式公开《口袋妖怪 黑·白2》，令人意外的是其对应平台并非3DS 而是NDS。

3

3月5日 微软在旧金山举办春季展示会，首次进行了《光环4》的演示，并公布了《神鬼寓言 英雄》。

3月5日 每年一度的“游戏开发者大会”（GDC）在旧金山举办，本次GDC 观众数量达到历史新高。

3月8日 游戏开发者选择奖颁奖礼召开，《上古卷轴Ⅴ 天际》夺得大奖。

3月9日 SCEJ 举办“PSV 游戏天国”网络发布会，公布《PSO2》、《MGS HD》、《P4 黄金版》等众多新作资讯，以及PSV 最新网络服务。

3月23日 日本游戏产业协会CESA 宣布现任会长和田洋一将卸任，继任者为NBGI 社长鹈之泽伸。

3月27日 SCEJ 宣布进行重要人事、组织结构变更，设立全新的“第一方开发部”以及“网络服务部”。

3月30日 陈星汉的Thatgamecompany 失去两名重要人员，分别是联合创始人Kellee Santiago 和制作人Robin Hunicke。

3月31日 SCE 宣布《海豹突击队》开发商Zipper Interactive 已经被解散。

4

4月9日 索尼宣布上财年净亏损总额可能高达5200 亿日元，这是其历史上的最高亏损额。为了改善经营状况，索尼宣布将在年内大幅裁员1 万人。

4月11日 Capcom 于罗马举办年度媒体盛会“Captivate 2012”，公开了《失落的星球3》，并宣布《生化危机6》将比原计划提前一个月发售。

4月12日 平井一夫公布索尼集团改革计划，游戏与数字成像和移动业务将成为未来的三大主力，计划本财年扭亏为盈。

4月20日 美国游戏零售商GameStop 将100GB 版PS3 售价大幅下调50 美元。

4月21日 任天堂举办Nintendo Direct 网络发布会，公布了《新超级马里奥兄弟2》、《跃出！ 动物之森》等多款大作。



4月24日 美国国际贸易委员会裁定X360 侵犯摩托罗拉四项专利权，X360 因而面临在美被禁售的危险。

4月27日 任天堂宣布上财年软硬件销量大跌36%，亏损432 亿日元，这是其数十年来首次出现财年赤字。

5

5月8日 微软公布了X360 的合约机计划，Kinect 同捆X360 套装仅售99 美元，需签约两年Xbox LIVE 金会员协议。

5月10日 索尼集团宣布上财年总计亏损4567 亿日元，PS 系主机销量全面下跌。财报公布后索尼股价大跌6.7%，跌至31 年来的最低点。

5月10日 SCE 召开新作发布会，公布稻船敬二领衔制作的PSV 原创游戏《暗魂献祭》，本作被认为是填补《怪物猎人》空白的SCE 第一方重点大作。

5月23日 根据Enterbrain 发布的数据，3DS 在日本的销量已突破600 万台。

6

6月4日 微软召开E3 展前发布会，公开《光环4》等大作的同时，也公开了可将智能手机与平板电脑与X360 互动的SmartGlass 计划。

6月4日 索尼召开E3 展前发布会，重点公布《超凡 双生》、《最后生还者》等原创大作，以及《刺客信条Ⅲ 解放》等PSV 大作。



6月5日 任天堂在E3展前发布会上正式公布了Wii U的详情，但是对应的新作阵容略显不足。

6月20日 任天堂召开"Nintendo Direct"网络发布会，正式公布3DS LL，同时确定《任天堂全明星大乱斗》新作将由NBGI开发。

6月29日 由于《虐杀原形2》的失败，该作开发商Radical Entertainment被Activision关闭。

6月30日 Vivendi计划甩卖其所有持有的Activision Blizzard逾六成股份。

7

7月2日 SCE宣布将以3.8亿美元收购云游戏公司Gaikai，据传PS4将内置云游戏服务。

7月12日 美国Comic-Con漫画展在圣地亚哥开张，多家游戏公司参展，343、Capcom、NBGI、Epic Games等都公布了一些新作消息。

7月13日 《新·光之神话》的开发商Project Sora宣布关门大吉。

7月26日 任天堂发布本财年第一财季财报，亏损额同比大幅降低，本财年内Wii U出货量预计为400万台。

7月28日 3DS LL开始在日本上市，首发两日销量为19万3441套，《新超级马里奥兄弟2》首周销量突破43万套。

8

8月13日 Irrational Games发生人事变动，《生化奇兵无限》美术总监加入顽皮狗。

8月16日 欧洲最大游戏展会科隆游戏展开幕，PSV成为此次展会亮点，索尼公布了《COD黑暗行动 解密》、《杀戮地带 雇佣兵》等大作详情。

8月18日 云游戏领域开拓者OnLive公司宣告破产，其剩余资产被某神秘投资者收购。

8月22日 SCE宣布关闭开发了"《Wipeout》系列"的利物浦工作室。

8月22日 美国微软宣布Kinect售价即日起从150美元下调至110美元。

8月30日 Konami举办"Metal Gear 25周年纪念派对"，正式公布了使用FOX引擎打造的《潜龙谍影V原爆点》，以及电影版《MGS》。



8月31日 Square Enix举办了"最终幻想展"，庆祝系列诞生25周年，在这为期两天的展会活动期间正式公布了《闪电归来 最终幻想XⅢ》。

9

9月7日 Capcom宣布将全面进军社交游戏市场，一口气公开了将会在GREE社交游戏平台上推出的6款游戏。

9月10日 Valve将其在线游戏下载服务Steam升级为"Big Picture"版本，针对电视游戏而优化。

9月13日 任天堂分别于东京和纽约召开新闻发布会，正式公布了Wii U的发售详情。

9月18日 BioWare两位创始人宣布退休，同时透露《质量效应》新作与另外一款全新原创新作开发中。

9月19日 SCEJ召开TGS展前发布会，公布了体积减小四分之一的超薄版PS3，同时现场公布了多款PSV新作。

9月20日 2012年东京游戏展正式开张，本次展会共有700多款游戏出展，观众数量创造历史新高。

9月21日 SCEA宣布其公关部门将会大裁员，圣地亚哥公关部被关闭，内部人士称PS系游戏的宣传计划都将受到影响。

9月23日 "日本游戏大赏 未来部门"颁奖礼于TGS最后一日举办，多款游戏获得大奖。

9月25日 售价270美元的超薄版PS3开始于北美上市。



10

10月10日 有报道称日本的Wii U工厂失火，将严重影响其产量，首发数量将大大减少，对此任天堂表示出货量将不受影响。

10月12日 纽约漫画展开张，Capcom、SE、育碧等多家游戏公司参展，并公布新作品。

10月15日 Activision宣布《COD黑色行动Ⅱ》发售后，COD Elite网络服务将向玩家免费提供。

10月16日 新闻集团准备以1亿美元出售著名游戏网站IGN，仅为其当初收购价的六分之一。

10月19日 索尼集团宣布日本地区将裁员2000人，高层裁员20%。

10月24日 黑客组织"三个火枪手"声称已发现能彻底破解PS3的LVO主密钥，实现对PS3的"终极破解"。

11

11月1日 迪士尼宣布斥资40.5亿美元收购Lucasfilm，其旗下的LucasArts也将归迪士尼所有。

11月4日 SCE宣布PS2正式停产，累计销量为1.54亿台。

11月6日 《光环4》火爆上市，首日销量超过了300万套，创系列新高。

11月7日 有可信度相当高的传闻称，微软正在打造7英寸屏幕的Xbox Surface，预计将于X720之前发售。

11月8日 曾高调宣布加盟Level-5的松野泰己宣布离职，原因未明。

11月18日 Wii U正式于北美上市，在纽约时代广场举办了官方首发活动。分析家预测其年底之前将销售350万台。

11月19日 任天堂宣布3DS美国销量突破600万，全球突破2200万。

11月22日 日本经济产业省宣布禁止进口烧录卡到日本。

12

12月3日 SCEJ召开"PlayStation Award"颁奖礼，这是多年来该颁奖礼首次欠缺销量百万级的白金奖游戏。

12月7日 售价仅99.99美元的Wii Mini在加拿大上市。



12月8日 Spike TV的"电子游戏大奖"颁奖礼召开，《黑暗之魂Ⅱ》、《幻痛》等新作公开，《最后生还者》等大作公开最新预告片与发售日。

12月8日 Wii U于日本上市。

12月11日 世嘉起诉Level-5的"《闪电十一人》系列"侵犯其两项触摸屏游戏技术专利，因而索赔9亿日元，并要求立即停止销售该系列。

12月20日 THQ申请破产保护，其大部分资产可能会由投资公司Clearlake接手，正在开发中的新作及其开发团队将不受影响。

12月20日 纳斯达克证券交易所宣布将把EA从百大企业名单中除名。

生化危机 启示录

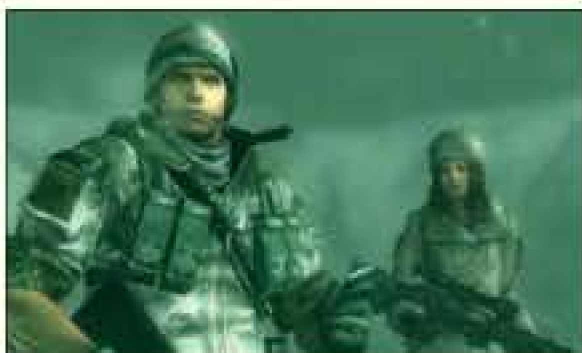
3DS	バイオハザ-ド リベレ-ションズ	UCG评分：27
	攻略 292期，研究 293期	日版 ｜ 1月26日
	Capcom ｜ 动作射击	对应扩张滑杆



□已玩过 □已完美

以“回归原点”为口号的《启示录》重新强调了“《生化》系列”的恐怖和探索元素，虽然没有正统序号，但重要程度堪比《代号维罗妮卡》。本作剧情设置在正统作品4、5代之间，讲述BSAA组织成立之初的故事，吉尔和克里斯这对老搭档再度登场，共同迎战全新的病毒和敌人。剧情采用“章节式”的叙事手法，在每章结束时都留下悬念，新章开始时又以“前情提要”动画并辅以旁白的形式简单回顾，情节环环相扣，带给玩家一种如同欣赏电视剧集的感觉。游戏注重氛围的渲染，幽暗的环境和未知的敌人将《生化》失去已久的恐怖感重新带回给玩家。系统方面重新启用了3代的紧急回避，在敌人攻击的特定时机输入指令就能完美避开。扫描仪“创世纪”可以发现隐藏的物资甚至是解谜道具，是探索的关键。武器的强化则以改造零件为核心，并不是简单的砸钱就能改到满。附属的“突击模式”与以往的“佣兵模式”玩法截然不同，上手难度较低，不强调挑战高分和排名，而是注重育成和收集，玩家通过积累武器和零件提升实力，从而挑战难度更高的关卡，这也是耐玩度的有力保证。


■被“t深渊”病毒感染而成的怪物“渗出者（Ooze）”是本作的主要怪物。


▲克里斯的美女搭档杰西卡颇有人气，其真实身分也为剧情埋下了伏笔。


▲《启示录》在2013年移植到家用机平台后追加了新难度、新服装、新怪物等要素，突击模式更是追加了变异瑞秋和女汉克这两名可操作角色。

TIPS

同年9月28日上市的《启示录》港版内置繁体中文字幕，这是“《生化》系列”在家用机/掌机平台上首次推出的官方中文版。之后发售的《启示录2》也继承了这一优良传统。

灵魂能力V

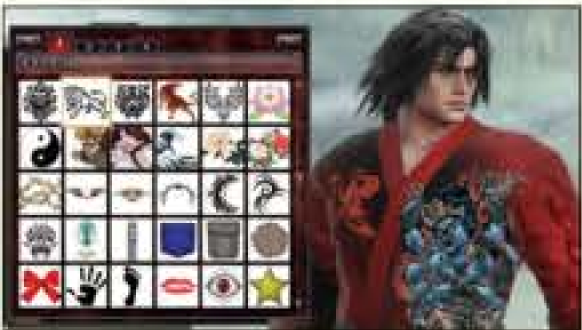
多机种	Soul Calibur V	UCG评分：27
	攻略 292期，研究 293、294、295、297期	美版 ｜ 1月31日
	NBGI ｜ 格斗	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作是著名3D武器对战格斗“《灵魂能力》系列”的第8作兼最新作，于家用版《Ⅳ》的3年半之后推出。制作组大量换血，并且将故事背景大胆地设定在前作的17年后，以系列超人气角色索菲蒂亚的两个孩子为主线来推动故事。由于时间轴大幅推进，系列一直以来的部分高人气角色，例如Talim、多喜、香华等人缺席本作，不过本作也同样为主修此类角色的玩家准备了性能接近的新角色，例如香华的女儿蕾夏，Taki的徒弟風津等等。另外本作也遵循4代开创的“传统”，引入了来自《刺客信条》的主人公艾奇奥参战。系统方面在继承系列特色“8 Way Run”（8方向移动）的同时，还加入了连推两次相同方向即可瞬间快速移动的系统，以及在系列中初次引入了必杀槽的概念。玩家在对战过程中可以积蓄必杀槽，然后通过消耗不同必杀槽蓄积量来发动强化版招式的“勇气之刃”，以及直接对敌人造成极大伤害的“必杀之刃”。系列一直以来的精髓“弹档系统”在本作中也需要消耗必杀槽才能发动，不过一经发动就可以对应上、中、下三个段位的任意攻击，发动代价变高但实用性也是大幅强化。虽然系列作品一直门槛不高，不过本作加入了“即时防御”系统，在对手攻击命中前的瞬间按下防御键，角色就能防住包括崩防攻击和防御不能攻击在内的任何招式，同时大幅降低自身的防御硬直，为己方带来极佳的反击机会。能否熟练使用该防御方式，正是将顶级高手与一般玩家区分开来的一大标杆。另外本作将前作已经比较完善的角色自定义系统进一步发扬光大，支持的部件大幅增加。


■新角色与老角色的交锋。


▲多种多样的自定义部件。


▲官方也将各种精美自定义部件作为DLC的一环推出。

TIPS

本作的日版是系列惟一一款CERO评级为D的作品。

2012

重力异想世界

PSV	GRAVITY DAZE	UCG评分：27
攻略 386期	日版	2月19日
SCE	动作冒险	无对应周边

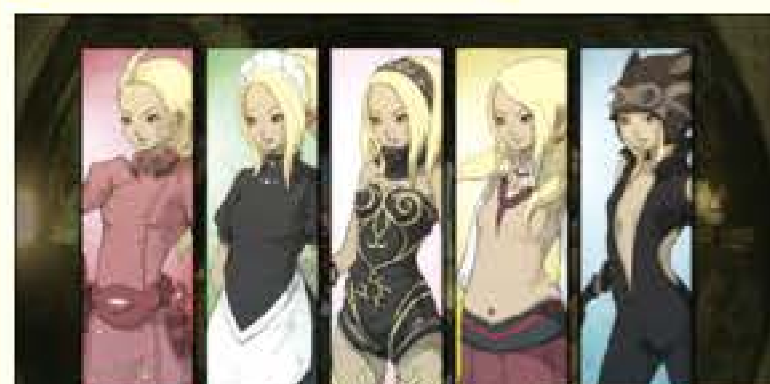


□已玩过 □已完美

本作是一款以“无重力冒险”为题材的游戏。游戏运用极具特色的蒸气朋克风格来构建整个世界观，剧情的过场动画则用立体漫画书的手法来叙述。观看剧情动画时，玩家可以晃动PSV或利用前后触摸板进行调整，不慎跳过的页面可以用触摸屏往前翻页回看，而且动画中的角色都以美漫的风格呈现，能令人看得更加投入。

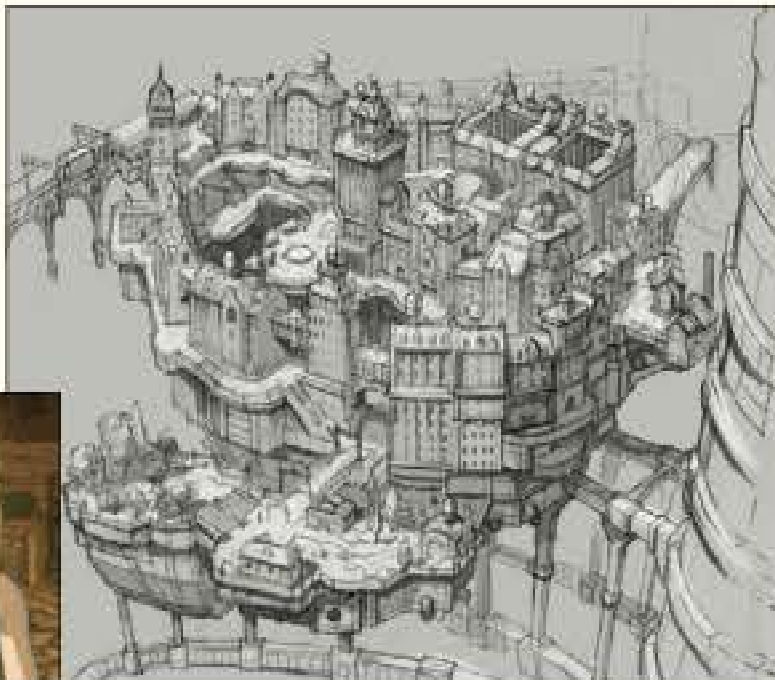
游戏以“重力”为关键词，构造出了一个独特的世界：城市建立在“大树”的树干上，沿着树干看下去只能看到无尽的黑暗和强力的重力旋风。随着游戏的进展，玩家会逐渐发掘关于这个世界的奥秘。操纵重力的方向是游戏的核心玩法，玩家可随意改变角色及其周围重力的方向，令主人公凯特“飞”到城市的每个角落，展开360度全方位的探险。除了用重力“飞行”外，凯特还能使出重力滑行来快速移动，PSV版的滑行方向操作需要玩家左右倾斜机器，操作难度较高，PS4版则变更了这个设定，改用摇杆操作。当然，重力也可以运用到战斗上。运用重力让自己快速向敌人飞去，就可以使出威力强大的重力踢；也可以使用重力力场让周围的物体砸向敌人；还有运用重力使出的几个强力必杀技供使用。凯特自身的能力可以通过收集散布在城市内的水晶进行升级，完成游戏内的各项挑战也可以获得水晶作为奖励。

除了凯特所居住的城市外，后期剧情还会让她前往风格各异的异世界击败BOSS，重夺失去的城镇，如何运用重力来通过异世界的重重障碍，是玩家在这里所面临的挑战。游戏中还有众多的支线和挑战任务，更有异世界里超强的隐藏BOSS等着玩家去挑战，另外游戏还有三部DLC，讲述了凯特与城市居民之间的一些小故事。



▲游戏中还有换装系统，其中有三套服装需要完成DLC任务才能获得。

▶和凯特一样能操纵重力的瑞文，她是如何获得这个能力的，在本作中并没有说明。



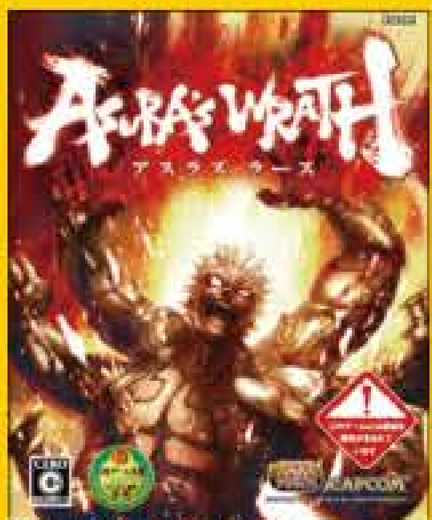
▶旧城区的原稿，因为城市的规模无法横向扩张，人们只能往下扩展居住区域。

TIPS

本作因极佳的素质和创意，荣获2012年日本游戏大赏的“年度作品”大奖，在这之后，续作的消息就连绵不断，就在2015年底，官方为了给续作预热，在PS4平台上推出了该作的重制版。

阿修罗之怒

多机种	Asura's Wrath	UCG评分：25
攻略 294期	日版	2月23日
Capcom	动作	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

《阿修罗之怒》是由Capcom发行的一款原创动作游戏，在佛教神话背景下融入了科幻元素，画面以浓重的卡通渲染效果呈现，人物则有种泥塑质感，艺术风格十分独特。本作的主要开发方为CC2，在汲取了“《火影 风暴》系列”的成功经验之后制作的这款具有浓郁实验性质的作品，其最大的特点就是在游戏过程中加入了大量QTE演出，以极其夸张的手法来演绎超燃的战斗场面，星球般巨大的BOSS与主角间悬殊的体形差距一度成为话题，但QTE比重过大在玩家的反馈中存在较大争议。不可否认的是，CC2在视觉表现方面具有相当的功力，即便以今天的眼光来看，其QTE演出部分的设计极具魄力和想像力，甚至后来成为一些影视作品的借鉴对象。游戏基本流程采用了章节制，并借鉴了动画、美剧的剧情推进模式，每到高潮处戛然而止，制造悬念，在叙事方式上具有一定的新意。即便有大段的QTE，本作在基础战斗部分的表现也可圈可点，打击感和音效的出众，充分证明了以“《火影 风暴》”风格的系统制作一款纯正ACT的可能性。只可惜角色没有成长要素，掌握万能打法后战斗缺乏变化；而在技术层面本作亦有瓶颈，画面撕裂的情况比较严重。本作官方定位为“体验型连续活剧”，风格上有别于一般的动作游戏，注重表演性、冲击力和一周目体验。从这一点来说，本作依然不失为一款ACT领域的异色佳作。



▲阿修罗极尽疯狂的战斗方式可谓燃到爆炸！



■坚持贯彻个人信念的夜叉（图左）也是本作中极具魅力的角色。

TIPS

本作陆续推出了多个DLC，有一段是纯动画用于补充夜叉的剧情；有一个是最终章节“轮坏篇”；还有两个任务DLC是与《街霸》招牌角色隆和豪鬼对决。其中最推荐购买的是带有真结局的“轮坏篇”。

海贼无双

PS3	ワンピ-ス 海贼无双	UCG评分：24
	攻略 295期	日版 3月1日
	NBGI 动作	无对应周边



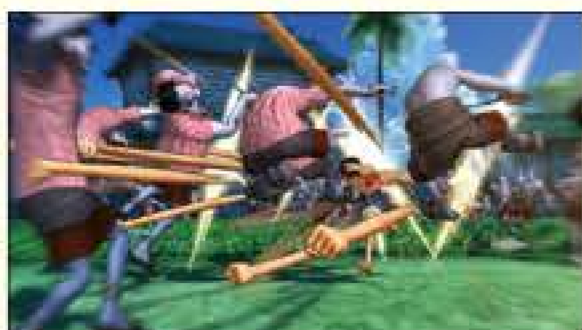
□已玩过 □已完美

“《无双》系列”继《高达无双》、《北斗无双》之后三度与动漫作品展开合作，由 Koei Tecmo 旗下的 ω-Force 小组负责开发，将全球销量突破 3 亿的漫画《海贼王》打造成一骑当千的动作游戏。本作的“主线日志模式”沿袭原作的剧情展开，共有 16 大关并分为冒险关卡、无双关卡和 BOSS 关卡。冒险关卡中需要控制路飞利用恶魔果实的能力适当解谜才能顺利推进；无双关卡是传统的以一当千的混战关卡，需要占领据点并完成相关的任务；BOSS 关卡则是与各路强敌展开交锋。“支线日志模式”可以使用全部 13 名可操作角色，同时支持单机分屏或联机双打。“挑战模式”设有难度极高的任务，更多关卡需要付费购入 DLC 才能解锁。战斗系统在传统蓄力攻击的基础上引入了△键起手的招式，让连招的方式更加多样，丰富的特殊技体现了角色各自的特性。当我方角色身边有 NPC 同伴时，还可以发动友情攻击，操控同伴发动连携对敌人造成重创。硬币是本作的一个重要系统，玩家可以通过装备硬币提升人物的能力以及招式的性能，或是获得特殊效果。当相邻的硬币图案之间形成链接效果，如伙伴、宿敌、爱慕等特殊关系时，还能得到额外的加成。但由于刷硬币存在一定的运气成分，这也成为了白金路上的一道坎。



▲装备硬币用以强化角色，硬币系统也成为系列后来的保留元素。


□原作中的经典场面重现无疑是原作粉丝购买本作的最大动力之一。


▲虽然可操作角色不多，但本作对招式的还原度以及战斗的爽快度都值得称道。

TIPS

本作在发售当天的出货量就突破了 65 万套，是目前《海贼王》所有改编游戏作品中最高的一作，于是也成功系列化，至今已推出 3 作。

质量效应3

多机种	Mass Effect 3	UCG评分：28
	攻略 295期，研究 296期	美版 3月6日
	EA 角色扮演	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

作为“《质量效应》系列”三部曲的最终章，本作的故事也进入了最高潮。在阻止收割者入侵失败后，玩家扮演的谢帕德指挥官为了拯救全宇宙，和他的同伴一起离开地球并开始试图联合全宇宙的力量来和收割者决一死战。就和故事中所讲述到的一样，很多前作的角色和同伴都在本作登场。如果是系列一路走下来并继承前作存档的玩家，将能在本作中看到自己选择所带来的后果。这些选择会影响到不同角色，甚至不同种群的命运。在本作的最初版本中结局曾经颇有争议，但在修正过后得以改善。本作的战斗规模达到了系列最高峰，其中不乏孤身对抗巨型敌人这种让人热血沸腾的大场面。战斗系统改良后射击手感得到了进一步的提升，取消职业限定武器让玩家能更加自由地选择适合自己的战斗风格。而修改后的职业核心能力也让各职业之间的区别变得更加鲜明。在本作中玩家除了要寻找盟友外，还需要寻找资源来强化自己。银河备战度的加入让玩家不得不分心去各大星球上搜索资源，备战度还和本作的联网模式相关。本作首次加入了联网合作模式，分成不同职业的玩家需要在不同的战场上合作对抗收割者、桀斯、收集者和克鲁伯斯。战斗胜利不光会获得经验值、补给箱等网络模式司空见惯的奖励，还会影响到单机模式中玩家的备战度，并影响到游戏的最终结局。


◀强化后的近战系统让本作的战斗更加爽快。


■盖拉斯

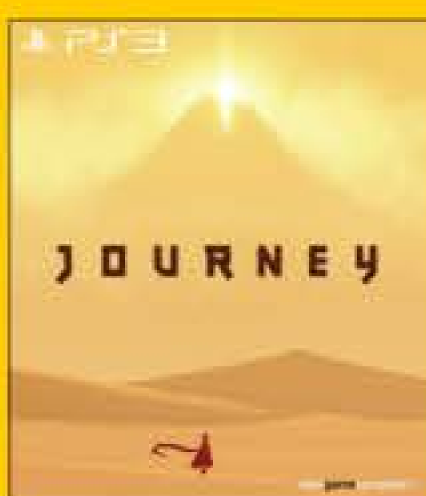

■本作序章剧情给玩家带来的“绝望感”让玩家难忘。

TIPS

在系列一开始，本作就已经决定以三部曲的形式来推出游戏。实际上在《质量效应 2》还在开发时，《质量效应 3》也在同步开发制作中。而在《质量效应 2》发售后，制作组再针对用户的反馈来进一步改良《质量效应 3》。这也不难理解为什么 1 代和 2 代发售隔了三年，3 代却在 2 代发售两年后就能成功面世。

风之旅人

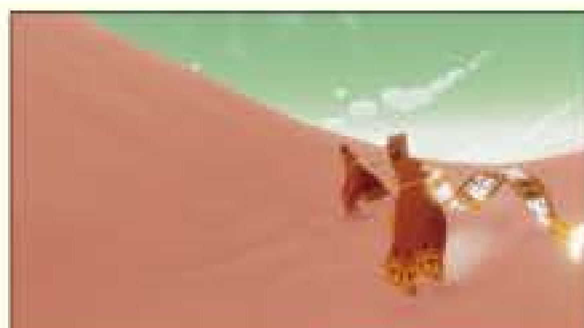
PS3	Journey	UCG评分 : -
攻略 295期	中文版	3月13日
SCE	动作冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

《风之旅人》是开发商thatgamecompany与SCE签订独占协议开发的三部作品之中的最后一部。虽然可以看作是冒险类游戏，但本作的玩法和体验的独特性使之脱离于现存的其他游戏而自成一派。玩家无需战斗也无需冒险，只需控制着身穿长袍戴着长围巾的无名角色，在广袤的沙漠中向着远方的目的地前行。游戏流程中完全没有语音和文字，仅仅由画面、音乐和互动来演绎，而且操作被极大地简化为少数的几个按键。在数小时的旅途中，你将通过发光和发声的行为来触发特定的物体，或是在空中漂浮飞行，从而解开区域中的一些谜题。借助联网功能，其他玩家会随机地出现在游戏之中，但互相之间也只能以最简单的声光来进行交流和补充光源，与其说是前来协力的同伴，不如说只是游戏过程之中偶然相遇的匆匆过客。


在沙漠废墟中感受孤独。


◀本作的联机只能偶然相遇，正可谓“一期一会”。

TIPS

尽管拥有了SCE的资金支持，本作在持续3年的开发阶段里面却曾经一度使得thatgamecompany陷入了破产的危机。但毫无疑问的是，《风之旅人》在艺术方面的成就和在游戏领域的独特性足以被载入史册。

本作凭借优秀的原声配乐，在电子游戏史上首次获得了格莱美奖“最佳视觉媒体配乐专辑”提名。

在《吉尼斯世界纪录大全2016 游戏玩家版》中，《风之旅人》获得了“最广受好评的艺术类电子游戏”（PS4版）和“赢得奖项最多的独立电子游戏”（PS3版）两项吉尼斯世界纪录称号。

在本作发售次年，《风之旅人》甚至还获得了GDC 2013的“游戏开发者选择奖”当中包括年度游戏在内的6个奖项，其成绩可谓空前。

忍者龙剑传3

多机种	Ninja Gaiden 3	UCG评分 : 20
攻略 296期，研究 297期、298期	中文版	3月20日
Koei Tecmo	动作	对应机种 : PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作是Team Ninja所打造的3D版“《忍者龙剑传》系列”的第三作，由于制作人并非板垣伴信，游戏在各个方面都有了极大的改革。隼龙在任务中意外受到了神秘炼金术的诅咒，龙剑在损坏的同时被融入了隼龙的右臂，使得杀戮无数的他不断受到怨灵的折磨。为了解除这一诅咒，隼龙必须在世界各地展开行动，最终打倒邪恶势力。游戏共有9章，不同章节的关卡将会展示日本、法国等不同国家的城市风貌。与系列以往的作品不同，除了手里剑与弓箭外，游戏中的近战武器只有剑，不过玩家有机会在剧情中交替使用龙剑，迅岚丸以及邪神剑，玩家无法对武器进行自由升级，只能随着流程的推进获得强化。隼龙的招式发生了一定的变化，并且取消了经典的“断肢系统”，以“断骨系统”取而代之，使得游戏的战斗方式与节奏焕然一新，不过也让老玩家们难以接受。而为了方便新手玩家，游戏中加入了名为“英雄模式”的简单模式，该模式下隼龙可以轻松回避或阻挡大部分攻击，使得激烈的战斗变得极为爽快。除了单人模式外，本作还拥有名为“乱世群影”的多人模式，玩家需要在该模式下扮演一名普通忍者，通过完成各种挑战来升级以及获得新的能力，逐步成长为如同隼龙般强大的忍者。


本作中的可用近战武器类型只有剑一种。


◀红色假面是本作中最令人印象深刻的反派角色。


■隼龙

TIPS

《忍者龙剑传3》由于在系统上的改变十分不成功，使得其在玩家与媒体中获得了较差的口碑，甚至有外媒给出了3分的超低评价。而为了弥补游戏的缺陷，本作的加强版《忍者龙剑传3 刀锋边缘》对游戏系统进行了诸多改良，包括了增加武器种类、改进“断骨系统”等等，使得游戏素质有所提升。

新·光之神话 帕尔提娜之镜

3DS	新·光神话 パルテナの镜	UCG评分：28
	攻略 296期	日版 3月22日
	Nintendo 动作	无对应周边



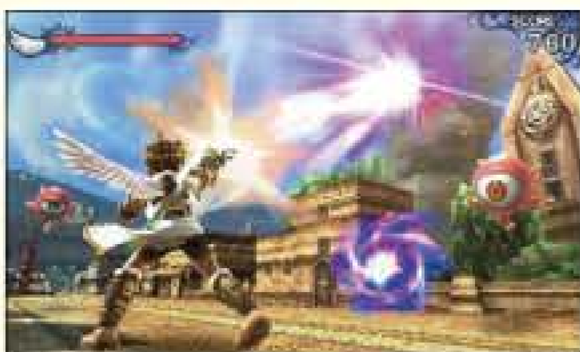
□已玩过 □已完美

《光之神话 帕尔提娜之镜》是一款1986年在FC平台发售的知名动作游戏，虽然当时创下了不错的口碑，但之后却没有推出任何续作，直到26年后的2012年才再次推出续作。本作《新·光之神话》背景设定和剧情继承自初代，但是系统却完全进化，成为一款全新的原创作品。本作的操作放弃了3DS右侧的按键，利用左侧摇杆和L键控制角色的移动和攻击，同时利用触摸屏来控制瞄准准心以及调整视角，靠近敌人之后射击会自动变换成格斗。主角皮特的可选武器有9大类，每个种类下有很多独具特色的武器，并且可以通过装备奇迹获得额外的技能。游戏中一共有25个关卡，并且有10个难度可以让玩家自由调整，每一关有空战和地面战斗两部分，BOSS战设计也非常出彩。角色之间的剧情对话穿插在整个游戏流程中，如果留意剧情的话会发现他们的对话非常搞怪有趣。除了主线之外，玩家还可以通过网络与其他玩家进行3对3的团队赛或者6人大混战，而且在对战模式下，系统的惩罚机制还会根据武器的价值进行调整，以保证玩家们不管进度如何都能公平地比赛。



■因为操作的特殊性，购买游戏还会附赠一个3DS专用的支架，方便玩家进行游戏。

虽然本作好不容易再次复活这个系列，而且素质也相当出色，但是销量却没有让任天堂感到满意，游戏发售不久之后就传出了制作本作的工作室已遭到了解散的消息。还好部分角色有在《任天堂全明星大乱斗》等作品中客串出场，因此说不定不久的将来还是能玩到这个系列新作的。



▲本作的进化之大，无愧于25年的等待。



TIPS

本作还随游戏附赠了一些AR卡片。读取了AR卡片之后玩家可以在游戏中观赏对应角色的模型以及阅读角色设定说明，还可以用AR功能进行“卡片对战”。任天堂后来还根据不同主题推出了20弹AR卡片供玩家选购，每一弹有20张卡，包括敌人、武器、NPC等等。

王国之心3D

3DS	キングダム ハ-ツ ドリ-ム ドロップ ディスタンス	UCG评分：27
	攻略 297期	日版 3月29日
	Square Enix 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《王国之心3D》是与任天堂的3DS机型同时公开的系列新作，为配合3DS的裸眼3D技术，游戏中设置了不少针对该技术的特殊玩法，称得上是耳目一新。作为“《KH》系列”诞生十周年的纪念作，本作的时间线紧接在《KH代码重制》之后，玩家将分别使用索拉和利库二人，潜入梦中世界去解放七个“沉睡的键穴”。游戏中增加了全新的迪士尼世界《钟楼怪人》、《三个火枪手》以及《幻想曲》，另外《美妙世界》中的几位主人公也作为NPC出场。剧情方面可以视为是《KH Ⅲ》的序章，13机关多数成员回归，泽阿诺特的阴谋也逐步浮出水面，结局的展开更是令人震惊不已，老玩家们会从中得到强烈的满足。本作采用了全新的战斗系统“自由连贯行动”，通过与周围环境乃至敌人的互动可以获得更快的速度，战斗的爽快感也大幅提升。索拉和利库虽然无法与唐老鸭、果菲一起行动，但新增加的“圣灵”将取代他们的位置为玩家提供帮助，玩家还可以和“圣灵”发动威力强大的连携技，不同的“圣灵”发动的效果也截然不同，玩家需要自行摸索出适合自己的“圣灵”。本作还可以对“圣灵”进行合成与育成，只要玩家有足够的耐心，便可培育出独一无二的“圣灵”，这也是系列史上第一次在游戏中加入育成要素。此外，在即将于2016年年底发售的《王国之心HD 2.8终章序幕》中，本作将被高清移植至PS4平台，很多操作也针对新平台进行了优化处理，还没有体验过本作的玩家可不要再错过这个机会了。



■樱庭音操的出现对于玩家们来说可谓是个不小的惊喜。



▲本作战斗的速度感极强，活用“自由连贯行动”也可以让战斗难度大幅降低。



▲圣灵的造型萌力十足。

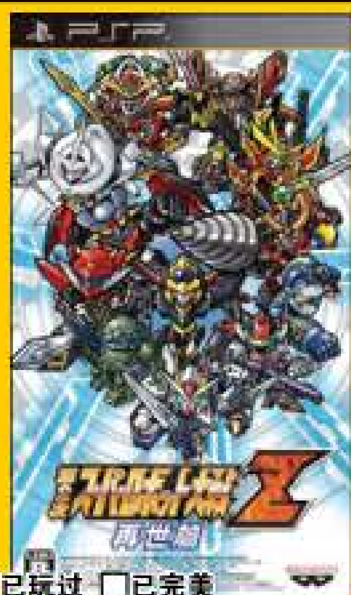
TIPS

本作的完整译名为《王国之心 梦降深处》，“3D”既是“Dream Drop Distance”首字母的缩写，也在暗示着本作对应3D显示。

2012

第2次超级机器人大战Z 再世篇

PSP	第2次スーパーロボット大战Z 再世篇	UCG评分：27
	攻略 297期，研究 298期	日版 4月5日
	NBGI / 策略角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

《第 2 次超级机器人大战 Z》是《机战》诞生 20 周年的纪念作品，以两部曲的形式发售，本作是系列的第二部。游戏的剧情紧接前作，虽然打败了界王后世界迎来了短暂的和平，不过很快便烽烟再起，理应消失的次元兽以及新的敌人相继出现，为了对抗它们，来自不同世界的钢铁巨人们也再次集结起来，为这场历时已久的时空大战画上句号。

本作的参战作品与上下篇相对应，《反叛的鲁鲁修修》、《机动战士高达 00》和《剧场版天元突破》这几部主要参战作品都收录了其后半部的内容，除此之外还加入了《太阳使者 铁人 28 号》、《机动战士高达 00 第二季》、《反叛的鲁鲁修 R2》、《超时空要塞 7》、《超时空要塞 Dynamite 7》、《剧场版超时空要塞 F 恋离飞翼》、《Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2》、《剧场版 天元突破红莲螺岩 螺岩篇》7 部新作品，总数多达 40 部，可使用机体更是超过了 100 架，数量相当之庞大。

游戏系统则基本承袭自前作，单机战斗、副任务、SR 点都保留了下来，同时还增加了新的纹章系统，当满足一定的条件后可获得特定的纹章，纹章和强化芯片一样，为机体装备就能发动效果。纹章一共有铁、铜、银、金和白金五种，效果也是各有不同，如获得经验值 2 倍、获得资金 2 倍等，其中最厉害的还是可以 2 回行动的白金纹章，不过入手条件也非常苛刻，需要获得 55 的 SR 点，也算是为玩家挑战 SR 增加了一个动力。



■获得纹章后会当即提示。

TIPS

作为"《机战》系列"御三家的魔神 Z 和其机师兜甲儿一直在版权《机战》作品中保持着全勤纪录，不过由于在 2013 年发售《机战 UX》中初次缺席，本作成了其连续登场纪录中的最后一作。


▲游戏中还有许多还原自原作的设定。


▶本作的主角机。

Fez

X360	Fez	UCG评分：-
	-	美版 4月13日
	Polytron / 平台动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

《Fez》由独立游戏开发商"Polytron"花费近 5 年的时间打造而成，是一款将 2D 与 3D 巧妙结合的解谜类平台动作游戏。凭借着独具创意的玩法、清新的画面以及明快的像素风电子乐，本作成为了 2012 年最具话题性且最受好评的独立游戏之一。在游戏中，玩家扮演的是原本生活在 2D 世界中的生物 Gomez，而在机缘巧合之下，名为 Hexahedron 的长老将古遗物红毡帽"Fez"赐予了它，Gomez 便获得了从立体角度观察 2D 世界的能力。而游戏的目的，便是要控制 Gomez 在宇宙中的各个世界收集立方体与立方体碎片，以此来恢复宇宙的秩序。玩家需要在 3D 世界中用 2D 平台动作游戏的玩法解开诸多谜题，游戏中的 3D 世界由四个平面构成，每一个平面都是一个可活动的 2D 场景。而由于 Fez 带来的特殊能力，玩家可以自动转换视角，让 Gomez 在四个平面间穿梭。游戏中的场景元素虽然是 3D 的，但在不同的平面下完全可以被当做 2D 场景元素进行互动。而在不同的平面下，场景会展现截然不同的结构，比如平台之间的距离会拉长或缩短，机关会隐藏或显露等等，玩家便要利用这些特性解开游戏中的谜题。虽然游戏中可供收集的立方体数量众多，但玩家只需收集 32 块即可观看游戏的结局。

TIPS

随着《Fez》的大受好评，其续作《Fez 2》原本已经在 2013 年 E3 期间的一个独立游戏发布会上得到公布。而在公布的仅仅一个月后，Polytron 的创始人 Phil Fish 便宣布本作终止开发，他本人也将退出游戏业。人们猜测导致 Fish 做出这一决定的原因，仅仅是此前与一名游戏评论家在 Twitter 上的舌战。


◀游戏中大部分场景的配色十分鲜艳。


▲玩家的目标便是收集藏在各个角落的立方体。


□Gomez

巫师2 王国刺客 加强版

X360 | The Witcher 2 : Assassins of Kings Enhanced Edition | UCG评分 :27
攻略 298期，研究 299期 | 中文版 | 3月6日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

虽然本作已经是“《巫师》系列”的第二作，但只是系列登陆家用机的首款作品。作为一款于2012年发售的游戏，本作是2011年5月发售的PC游戏《巫师2王国刺客》的加强版。相比原版，加强版修正了原来版本的BUG，增加了4小时的游戏内容、竞技场模式和时长约为4小时的全新过场动画。和其他美式角色扮演游戏强调角色成长和重复挑战关卡来“刷”强力装备不同的是，本作更注重战斗的过程而不是结果。玩家需要像剧情中杰洛特这位“狩魔猎人”一样，获取目标的情报然后针对弱点选择相应的战斗方式。如果不能熟练结合使用各种道具和法印，即便等级再高也会在游戏中举步维艰。而动作要素的增强也让玩家必须要像“狩魔猎人”般战斗，与敌人硬碰硬只会自寻死路。系列的剧情一直是其亮点，本作也不例外。玩家扮演的失忆狩魔猎人“白狼”杰洛特被卷入了弑王的阴谋当中，为了洗清自己的罪名并找到真凶，杰洛特必须和各路敌人和怪兽展开战斗。中途玩家会遇到不少可以影响游戏进程的选择，玩家在游戏中的价值观以及作出的选择会影响游戏最终的结局。游戏的流程不长，只有三章，但根据玩家的选择，第二章和第三章的流程和角色会发生巨大的变化，这也保证了本作的耐玩度。


■本作中不乏强力的敌人，玩家需要做好相应准备才能在战斗中事半功倍。


◀根据玩家作出的选择不同，其他角色的命运也会发生相应的变化。


■特莉丝·梅莉葛德

TIPS

在2011年，美国总统奥巴马在访问波兰时，当时的波兰总理唐纳德·图斯克赠送了他一套《巫师2 王国刺客》作为国礼，时隔三年奥巴马再次访问波兰，在发表演讲时特意再次盛赞了这款游戏。考虑到本作从小说到游戏全是“波兰制造”，被盛赞为“波兰人的骄傲”一点也不为过。

火焰之纹章 觉醒

3DS | ファイア-エムブレム 觉醒 | UCG评分 :28
攻略 298期，研究 299期 | 日版 | 4月19日
Nintendo | 策略角色扮演 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

“《火纹》系列”在《晓之女神》之后时隔5年的原创新作，同时也是Intelligent systems公司集系列22年之大成的背水一战。信奉神龙的伊利斯圣王国和崇尚邪龙的佩雷吉亚王国由于信仰上的差异一直纷争不断，突如其来的恐怖怪物“尸兵”打乱了大陆的短暂和平，而佩雷吉亚也趁机挑起了两国之间的战争。玩家所扮演的原创主人公失去了记忆并与伊利斯的王子库洛姆偶遇，主角的身世之谜以及面具剑士“马尔斯”的真实身分都会随着战斗逐渐揭晓。系统方面融合了以往众多作品的好评元素，比如《外传》和《圣魔之光石》的自由地图；《系谱》的个人特技和世代传承；《新·暗黑龙与光之剑》的平行转职；《新·纹章之谜》的自创主角系统等等。全新引入的“双人组队”和“支援攻防”系统极具战略价值，能无限练级的设定迎合了“练级狂人”的胃口，也在一定程度上为新手降低了难度。男女角色的好感度达到最高后就能结婚生子，丰富的支援对话和告白画面则满足了有收集爱好的玩家。本作在发售后陆续免费配信了多达100名历代角色以及6张外传地图，此外还推出了一系列付费的DLC关卡，用以收得同伴和获得特殊转职道具等奖励。

TIPS

根据任天堂官方的统计数据，《觉醒》的全球销量达到193万，已经成为了系列最高。《if》目前累计184万套，赶超《觉醒》指日可待。


▲战斗画面中敌我角色的3D建模都只有腿、没有脚，这个槽点被玩家们揶揄了好久。



▲DLC中可以收得历代人气角色，并且还请了不同的画师为他们重新绘制形象。


▲以初代主人公马尔斯形象登场的神秘剑士（图右）其真实身分与库洛姆王子有着密切的关系。

行尸走肉

多机种	The Walking Dead	UCG评分：-
-	美版	4月24日
Telltale Games	文字冒险	对应机种：PS3/X360


□已玩过 □已完美

从2003年由Image Comics出品的漫画，到2010年开始播放的热门电视剧，再到2012开始分章推出的美式AVG游戏，《行尸走肉》走过了一个看似漫长却坚实的成长过程。时到今天，这部讲述人类在丧尸遍布的世界上如何挣扎求存的作品已经在电视剧史留下了浓墨重彩的一笔，而在游戏领域，靠着讲故事大师Telltale Games的精湛技艺，其游戏也已经成功推出了两季和两个短篇章（第一季DLC《400天》和独立短篇《米琼恩》），并且让这家开发商一举成名，踏上了制作各种跨界版权AVG的康庄大道。

《行尸走肉》第一季的故事和电视剧之间存在着松散的联系，剧中的重要角色之一：韩裔美国人格伦（Glenn）作为第一章的主要角色之一，给玩家带来了一点源自于漫画的熟悉感，但随后Telltale便大胆地在原作的基础上，创作出了属于他们的精彩故事。玩家将伴随着一位有着犯罪记录的黑人主角——李·埃弗雷特（Lee Everett）一起在丧尸遍布的危险世界中冒险，并经历一个个严酷而残忍的抉择。是让一个疯狂的女孩充当诱饵吸引丧尸，并趁机前往药店搜刮，还是远远给她一枪让她解脱，却让自己失去了搜刮药物的机会？两个同伴陷入危机，应该救哪一个？玩家作出的这种关键选择会对后续的剧情产生影响，并随着章节的不断推出，逐渐构成了属于玩家自己的末日故事。



□限时的4选1对话是Telltale游戏作品最为明显的特征之一。


▲随着故事发展，《行尸走肉 第二季》当中一直被李照顾的小女孩克莱曼婷（Clementine）也逐渐成长为了坚强的生存者，并接过了担任主角的重担。


▲随着《行尸走肉 第三季》的预告公布，克莱曼婷（左）带着更为成熟的全新造型登场，她在新故事当中的表现也因此变得更令人期待。

TIPS

在当年推出时，《行尸走肉》以不起眼的下载游戏身分，一举夺得了80多项媒体和评选活动颁发的奖项，其中不乏“年度游戏”这种重头奖项。至此之后，Telltale成为了目前业界涉猎范围最广的版权改编游戏开发商，甚至为《我的世界》、《边境之地》和《权力的游戏》推出过AVG作品，由他们打造的《蝙蝠侠》故事也已经发售并获得较好的评价。

我的世界

X360	Minecraft	UCG评分：-
攻略303期	中文版	5月9日
Microsoft	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

从一个瑞典程序员的创意之作，到今天已经成为了文化现象的游戏作品，《我的世界》只花了不到2年的时间。而随着2014年9月15日微软斥巨资买下了本作的开发商Mojang，《我的世界》也终于走上神坛，成为了独立游戏中的巅峰。

这款作品最早在2011年便已经登陆了PC平台，2012年又被微软带到了X360平台上，随后逐渐拓展到了大部分的家用机平台上。而在游戏核心上，《我的世界》其实暗合了当年菲尔·哈里森提出的游戏3.0概念，即把创造游戏乐趣的权利交还到玩家手上，游戏本身只提供严谨而具备开放性的框架，来让玩家挥洒他们的创意。按照这种逻辑制造出的《我的世界》，并没有固定的玩法，玩家可以只是在游戏当中挖掘各种方块，自由探索，也可以按部就班制作房屋，耕田养猪，甚至可以走游戏的所谓“主线剧情”，干掉末影龙迎来“结局”。

但是真正懂得享受这款作品的玩家甚至会玩出许多我们根本无法想象的套路，例如通过游戏当中的机制，创造一个不断刷新怪物又会立刻将它们不断杀死的刷怪塔，又或是通过复杂的红石电路，创造一个能够通过开关弹奏的吉他，或甚至是一个简易电脑装置。

《我的世界》就靠着这种对于想象力的释放，征服了整个世界，无论是年幼的孩子，还是已经成年的社会人，甚至是老人家，都可以通过这个简单却又深奥的游戏获得属于自己的乐趣。


□《我的世界》支持玩家创建服务器并进行多人联机，和朋友一起建造庞大的建筑也是游戏最大的乐趣之一。

►要说《我的世界》有什么缺陷，就是因为游戏形式的关系，缺少一个有意义的主线故事，而随着著名美式AVG厂商Telltale推出了《我的世界 故事模式》，这一遗憾也得到了填补。注意，《故事模式》并非是《我的世界》的DLC，而是一个单独推出的游戏。



◄《我的世界》在登陆家用机平台后也进行了许多重要的合作，例如推出著名游戏系列的材质包，“《光环》系列”就是其中一个重要的合作方。



TIPS

在微软买下了Mojang后，《我的世界》的创造者Markus "Notch" Persson便卖掉了自己的股份，开始在全世界挥霍自己的巨额财富，甚至买下了洛杉矶最昂贵的豪宅，却仍然在社交网络上声称自己过得非常不快乐。或许他该考虑重新玩一下自己做的《我的世界》，来找回自己的本心。

马克斯·佩恩3

多机种 | Max Payne 3 | UCG评分：27
攻略 300期，研究 301期 | 美版 | 5月15日
Rockstar | 动作射击 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

“《马克斯·佩恩》系列”是游戏界子弹时间的领头系列，作为系列的第三部作品，游戏讲述了一直未能从亡妻之痛中走出来的马克斯在9年后再次被卷入了新的复仇连锁之中的故事。游戏叙述的主题焦点，也从以往一贯的复仇转移到马克斯本身的救赎之上。本作的舞台设定在阳光灿烂的巴西圣保罗，相比系列以往作品漆黑一片的场景设计，在风格上有了较大的变化。本作的单机内容比较厚道，一周目通关至少也需要8到10小时，关卡的设计与剧情衔接紧密结合，让玩家仿佛置身于故事之中。单机部分设计有名为“New York Hardcore”的挑战模式，玩家需要在一命不死的情况下通关，这对有志于挑战自己的玩家提供了绝佳的平台，但是该模式无法跳过剧情，光观看剧情就花费了挑战时间的一大半，因此也成为了该模式的一大硬伤。游戏的多人模式十分具有乐趣，更加注重动作射击游戏的对抗性。除了传统的死斗、团队死斗等模式外，还有玩法新颖的帮派战争以及杀死佩恩等模式，系列特色的子弹时间也在多人模式中得到了很好的还原，而且平衡性十分不俗。多人模式中除了大量的可选枪械外，还能装配不同的主动技能以及被动技能，通过搭配不同的技能衍生出风格各异的打法。除此之外，官方还推出了多个DLC地图包，使得游戏的地图与模式更加丰富。


■人到中年的马叔杀伤力不减当年。


■多人模式耐玩度和刺激度均十足。



TIPS

玩过《横行霸道V》的玩家不难发现，游戏的射击系统与《马克斯·佩恩3》几乎同出一辙，从某个程度上说，R星在《马克斯·佩恩3》中设计的优秀射击系统甚至影响了自家其他游戏。

龙之信条

多机种 | Dragon Dogma | UCG评分：22
攻略 300期，研究 301期 | 美版 | 5月22日
Capcom | 角色扮演 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

在《龙之信条》公布之初，多角色合作和挑战大型怪物的设定一瞬间就让人想起了与其同社的《怪物猎人》。然而当游戏发售后，我们才发现这是一款立志拳打《上古卷轴》脚踢《龙之世纪》的美式开放世界角色扮演游戏。

玩家将会扮演一位“觉者”，在被红龙取走了心脏后却并没有死去，而重生为救世的英雄，并通过招募的伙伴，挑战位于游戏世界中不同区域的强大怪物，最终战胜红龙、拯救世界及发现其背后隐藏的轮回。

游戏总共有9个职业可以供玩家选择，其中3个为初始职业，其余6个为进阶职业，不同职业之间除了使用的装备和战斗的方式大异其趣，在战斗中的定位也有差异，战士需要吸引敌人注意力并承受伤害，盗贼需要通过攀爬或是远程击打怪物的弱点，法师则担负起了发动大范围攻击和恢复队友生命值的重任。

然而，《龙之信条》却并不是大家印象中的联机共斗游戏，它本质上是一款单人游戏，玩家惟一能够做到的“联机”行为，就是去挑战“古龙”，这个生物的血量是全服务器共享的，每个玩家对其造成的伤害都会进行累计，而对其发出最终一击的玩家则能够获得大量的奖励。

虽然游戏在战斗系统上有着不错的想法，但是在开放世界制作上缺乏经验的Capcom并没有把本作的素质提升到能够与《上古卷轴》和《龙之世纪》比肩的高度，媒体平均得分在78分左右，而后续推出的资料片《龙之信条 黑暗觉者》增添了新的要素，媒体平均得分也提高到了80分的程度。


▲鉴于游戏强调玩家和三个AI控制的伙伴合作，所以在公布之初给人一种共斗游戏的错觉，但实际上直到《龙之信条在线》推出后，这个系列才终于有了一款具备真正联机元素的作品。


◀《龙之信条 黑暗觉者》新增添了不少强大的敌人，神出鬼没的死神就是其中之一。


◀尽管在RPG层面上本作显得功力不太足，但是在塑造欧美传说中的怪物方面，Capcom靠着源自于《怪物猎人》的经验，把怪物的动作、造型甚至是生理特征都呈现得惟妙惟肖，值得赞赏。

TIPS

或许是考虑到《龙之信条》发售后，玩家对于能够联机游戏的期盼远超出了预期，Capcom对这款作品的续作开发方向进行了调整，推出了《龙之信条 在线》，玩家们终于能够进行组队合作，战胜各种怪物。这是一款免费游戏，登陆了PS3、PS4和PC平台，然而仅限日本IP登陆，所以国内玩家基本无缘一试。

女神异闻录4 黄金版

PSV	ペルソナ4 ザ·ゴールデン	UCG评分：27
	攻略 302期，研究 303期	日版 6月14日
	Atlus 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

原作是2008年登陆PS2平台的作品，在4年之后以《黄金版》的名义来到了PSV平台，并且在很长一段时间内一直霸占PSV软件销量榜首，称其为PSV上的RPG代表作也不为过。虽然是移植版，但本作增加了系统、角色和战斗方面的大量新要素，非常厚道。玩家扮演的主人公是由大都市转学到乡下的普通高中生，碰巧撞上了离奇的连环杀人案件，并因为深夜电视的传闻而来到异世界，误打误撞觉醒了自己的Persona能力。接下来的日子里，他与身边的同伴们结成了侦探团，依靠Persona能力为破解杀人案件尽心尽力。游戏主要分为日常部分和迷宫探索部分。在日常部分中，玩家可以体验一个正常的高中学生都会去经历的事，例如上学、与好友对话、打工等活动，晚上也可以在家里读书、做便当、整理菜园，当然RPG类游戏常见的任务系统也存在，玩家闲暇之时也可以去完成任务。以上提到的这些行动都会提升主人公的属性或社交能力，从而提升玩家可以操控的仲魔的强度。在系列的一大特点——天鹅绒房间内，玩家可以合成新的仲魔以供使用。PSV版中仲魔的技能也可以通过新增的技能卡片进行增加和覆盖，比原PS2版要方便了许多。迷宫探索部分中的战斗，由角色操控仲魔进行攻击，其中主人公还可以自由切换自己携带的仲魔，利用特定的技能攻击敌人的弱点是游戏的基本战术。PSV版还追加了新同伴、新事件、新迷宫等等，敌人的属性和弱点也完全重制。令人欣喜的是，本作于同年8月16日推出了中文版，其汉化水准可圈可点，值得推荐给所有日式RPG爱好者。





■本作的新增人气角色玛丽。



▲中文版的汉化非常敬业，连特效字幕都没有放过。

TIPS

本作的副标题"黄金版"的来源，是比喻本作的进化程度像是深夜节目进驻黄金时段那般。

2012

精灵宝可梦 黑2·白2

NDS	ポケットモンスター ブラック2·ホワイト2	UCG评分：27
	攻略 302期，研究 303、304期	日版 6月23日
	Nintendo 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是《精灵宝可梦 黑·白》的续篇，以距前作两年后的伊宿地区为舞台，剧情主要讲述的是《黑·白》的后日谈。N的离去导致等离子团群龙无首，不过很快便有新的领袖出现代替他，新的等离子团打算利用神兽丘雷姆实施冰冻伊宿地区的计划，而作为新手训练师的玩家则要通过层层试练来粉碎他们的阴谋。除了等离子团外，还有许多熟悉的老面孔也再次登场，像是前作的劲敌之一的切伦已经成为了道馆馆主，而龙系道馆馆主爱丽丝也已经成为了伊宿地区的新冠军。

在新要素中，"世界锦标赛"和"宝可坞"牢牢吸引住了玩家的眼球，其中世界锦标赛算是代替以前战斗边境的新设施，在这里第一世代到第五世代的历代道馆馆主和冠军都会登场，其中包含了多位好久不见的老面孔，玩家可以在新的舞台上与他们一较高下，而且他们使用的精灵也是以当年的阵容构筑，能勾起许多老玩家的回忆。

宝可坞是由宝可梦和好莱坞合体而来的生造词，在这里玩家可以用精灵拍摄电影，从作品的选材、演员阵容、台词都要自己决定，拍摄时的操作会影响电影的结局，根据结果的不同还可获得各种道具作为奖励。

另外奖章系统也是游戏的一个新挑战，奖章类似成就系统，当达成特定的条件后就能获得，数量一共有255个，条件也是五花八门，要全部获得得花一番功夫，算是考验玩家"真爱"的系统。



▲从新的城镇展开冒险。



▲前作的轮盘战也保留了下来



►主角换上了新装。

TIPS

即使发售时是NDS到3DS的过渡期，NDS的软件市场有所缩小，不过《精灵宝可梦 黑2·白2》首周依然以161.9万套的成绩占据周销量榜的榜首，这个数字虽然不及前作《黑·白》创下的263.7万套的惊人纪录，不过也排到当时系列第2位，且在当时NDS软件中位列第3位。

超级枪弹辩驳2 再见绝望学园

PSP	スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園	UCG评分：-
	-	日版 7月26日
	Spike Chunsoft 文字冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

“《枪弹辩驳》系列”第二作，舞台从初代的学园变为南国小岛，16名新生一入学就要参加修学旅行，而内容同样是自相残杀。宣扬压倒性的绝望感以及坚持与绝望斗争的高中生们自相残杀的剧情，其精彩程度丝毫不逊于前作。本作完美继承了初代的优点。2.5D的画面描绘手法甚至还能与剧情挂钩。游戏流程大体分为海岛生活、搜查与班级审判三大部分。在海岛生活中，玩家除了操作主人公推进剧情外，还可以在自由时间与同伴自由交谈，加深与同伴之间的关系，从而不断解锁同伴的情报，并获得有助于班级审判的技能。当杀人事件发生之后，就要转入搜查部分，玩家要操控主人公四处调查，搜集名为言弹的证据，作为班级审判中自身的武器。而在游戏的精华部分——班级审判中，玩家要以搜查部分中搜集到的言弹来作为武器攻破对手言论中的疑点，并随时进行推理让剧情能够发展下去。本作新加入的反论热辩系统是一大特色，通过言刃来斩断对手的措辞，可以享受一对一战斗胜利的快感。另外还有模仿滑板游戏的逻辑潜入系统，需要玩家在脑海中整理自己的推理，同时操控主人公在赛道上前往正确的路线。前作继承下来的部分迷你游戏也经过了改良，变得更加人性化。体罚（处刑）部分相比前作的猎奇程度稍稍有所降低，也迎合了更多玩家的接受程度。当然，除了日后的PSV《1·2》同捆版外，本作的中文版也于2014年4月24日单独发售了PSV版。



□反论热辩中，斩击操作也有一定技术要求。



▲剧情中黑白熊借鉴了不少其他动漫作品的梗，例如图中的天马流○拳。



▶本作主人公日向创，失去了有关自身的超高校级才能的记忆。

TIPS

在本作初次加入的海岛模式中，玩家可以体验这些学生原本应该经历的修学旅行生活。大受好评的该模式在日后逆向移植至PSV版的初代中。

新超级马里奥兄弟2

3DS	New スーパーマリオブラザーズ2	UCG评分：27
	攻略304期，研究305期	日版 7月28日
	Nintendo 平台动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作延续了“《马里奥》系列”一贯以来易上手的传统，加上操作较之《超级马里奥3D大陆》更加人性化（不习惯滑杆的朋友可以选择方向键操作），爽快度更上一层楼。游戏收录的关卡非常丰富，场景囊括了海陆空，许多充满创意的关卡设计都叫人眼前一亮，使人不知不觉就沉迷在魔性的音乐与角色蹦跳节奏之中，根本停不下来。本作比起以往更加着重于挖掘“金币”这一概念，比如新增的黄金马里奥变身、能使敌人变成黄金色的黄金圈、只要连击就能获得递增的金币等设计，都让玩家感觉到时常行走在一片金色之中。除了经典的救公主单人闯关模式外，本作的双人模式支持马里奥与路易一起闯关，共同合作获得更多金币，在该模式中，虽说只有两人同时失误才会减少一条命，但某些机关密集、落脚点尴尬的场景却变得更难通过，丝毫大意不得。“金币RUSH模式”是本作的一大亮点，玩家需要选取3个关卡形成一个关卡组进行挑战，在规定时间内尽可能获得更多的金币。由于在该模式中即使收集满100枚金币也不会增命，失误一次则挑战结束，还要在时限内抵达终点，难度较高，因此需要玩家熟悉地形与机关才有可能拿到好成绩。而最好的成绩能通过擦肩功能与他人分享、比赛、获得金币，可以说增强了游戏在玩家间的互动性。本作流程略显简短，只需几个小时便可通关，但地图中隐藏的金币与区域有很多，比如一些看似无物的水底、空中区域，经过时意外弹出一大片金币，又或者通往另一片新天地，可谓处处充满惊喜。



□满屏的金币，还让不让人好好走路了？



▲兄弟合力，BOSS哭泣。



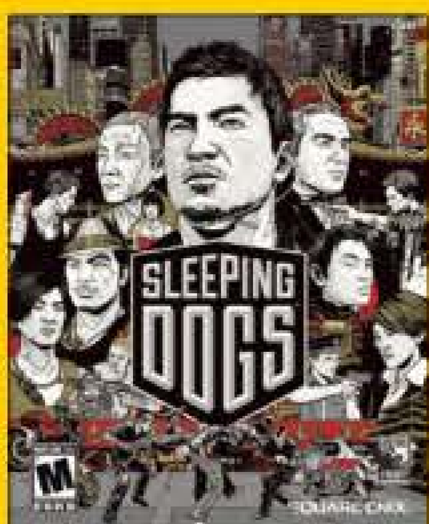
▲本作强调的就是金币、金色。

TIPS

因为参与本作制作的部门人员非常多，任天堂为此还专门对开发人员开设了制作《马里奥》的课程教学。

无间龙头

多机种	Sleeping Dogs	UCG评分：27
	攻略 305期，研究 306期	美版 | 8月14日
	Square Enix | 动作冒险	对应机种：PS3/X360

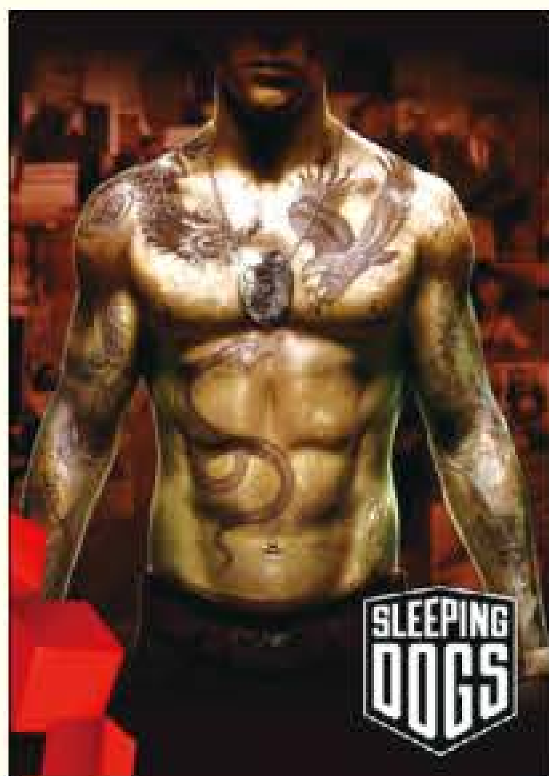


□已玩过 □已完美

以香港作为游戏舞台的《无间龙头》是“《真实犯罪》系列”的精神续作，游戏的剧本灵感来自于香港电影《无间道》，讲述的也是一段香港警察在黑社会作为卧底的故事，熟悉港片的玩家还能在多处剧情桥段中找到熟悉的港片影子。虽然游戏的地图不大，但对于香港街头的还原还是下了一番工夫，各种格局规划都与真实的香港十分相似，不仅有随处可见的中国式建筑以及中文招牌，而且还能听到中文歌曲，甚至在游戏的对话中几位华裔声优还会时不时崩出几句粤语，这让广东地区的玩家倍感亲切。本作很好地糅合了沙箱游戏的各种元素，首先游戏有丰富的换装系统，从街头混混着装到上流社会装扮，玩家可以根据自己的喜好随意打扮主角沈伟，而打斗部分手感相当不俗，偏向中国功夫的战斗风格在同类游戏中独具特色，利用场景还能做出特殊的处决动作，十分爽快。加上射击、驾驶追逐等元素应有尽有，使得整个游戏过程火爆刺激，通关后的大量支线任务也进一步增加了游戏的耐玩度。除了精彩的本篇内容外，游戏还推出了多个风格各异的故事 DLC，比如对付中国僵尸入侵的《北角恶梦》，以李小龙电影为蓝本的《龙圣》，还有重返香港特种部队的《蛇年》等，每一个 DLC 都制作精良。在 2014 年的 10 月 14 日，本作在 XOne 与 PS4 平台推出了画质得到提升并且收录全部 DLC 的《无间龙头 终极版》。


■游戏对于香港元素的还原十分不错。


▲追逐战部分火爆非常。



TIPS

本作原是由动视发行的《真实犯罪 香港》，但因动视对本作的销量评估未达预期，因此取消了本作的发行计划，后来 Square Enix 购买了本作的发行权，重新经过包装后就成为了这一款《无间龙头》。

初音未来 歌姬计划f

PSV	初音ミク Project DIVA f	UCG评分：27
	攻略 307期	日版 | 8月30日
	SEGA | 音乐	无对应周边



□已玩过 □已完美

“《初音未来 歌姬计划》系列”登陆 PSV 平台的第一作，也是首次以“f”为副标题命名的作品，其寓意为乐谱符号中的“强音”。次世代掌机更强的性能让本作的画面表现和 PV 演出的华丽度都有了巨大的飞跃，而新的渲染引擎带有一些卡通渲染的风格，这使得原本略显生硬的角色表情丰富了不少，虽然也有些玩家怀念过去“橡皮人”建模，但不得不说新作在视觉上的确为玩家带来了耳目一新的感觉。除了画面的进化以外，游戏在系统上亦有革新，首先是配合 PSV 的触摸屏加入了划屏操作的“星星音符”，主要运用在曲目中的乐曲伴奏段落，让操作更加直观爽快。在新增的 AR 模式中，玩家可以通过 PSV 的摄像头让虚拟角色与现实场景相结合，并进行拍照。曲目方面，游戏一共收录了 32 首此前未在系列作品中出现过的新曲，算上后续的付费 DLC，总曲目达到了 38 首。在 PSV 版推出半年之后，游戏以大写的“F”为后缀推出了 PS3 版，除了带来更好的观感体验外还免费收录了 6 首 PSV 版的付费 DLC 曲目及对应的服装，包括《千本樱》、《Sweet Devil》等超高人气曲目，弥补了此前诸多玩家心中的遗憾。而划屏操作在 PS3 中则改为了使用摇杆操作，在手感和判定准确度上都要优于掌机的触摸屏，这个操作模式也被引入了掌机版的续作中，玩家可以自由选择使用触屏或是摇杆，为“F 系列”奠定了玩法的标准。




▲配合 PSV 的触摸屏而首次在系列作品中加入了“星星音符”。



■玩家中呼声最高的《千本樱》最终以 DLC 的形式在游戏中登场。

TIPS

本作中 DIVA 房间的内容大幅强化，虽说增强玩家与角色间的互动是件好事，但由于存在大量与之相关的奖杯，导致需要在其中耗费大量的时间，因此获得的评价也褒贬不一。

2012

铁拳TT2

多机种	Tekken Tag Tournament 2	UCG评分：28
	攻略 307期	美版 9月11日
	BNEI 格斗	对应机种：PS3/X360/Wii U



□已玩过 □已完美

2011年在街机平台上稼动，2012年冬登陆家用机平台的本作，是《铁拳》系列”的第8作，同时是“《铁拳TT》系列”的第2作。冠以“TT”（TAG Tournament）之名的外传系列，最大的特点就是玩家要选两人组成队伍同时参与战斗。《铁拳TT》系列”没有明确的剧情，除了如常改良角色招式以外，还会将过去作品中因为种种原因（例如死亡）不会在正统作品中再次登场的角色加入进来。例如本作中就有三岛仁八、远古斗神、斗神、风间准、UNKNOWN、州光等，甚至包括以前只存在于设定中的瘦版Bob和莉莉的管家塞巴斯蒂安也加入了战斗盛宴。《TT2》继承了正统作《6》与《6BR》开创的愤怒系统和崩地连段系统，其中愤怒系统的触发条件也根据双人组队战的规则进行了适当的调整。连段方面为配合组队战加入了双人连段，角色在发动特定招式命中对手的同时按下TAG键可以直接切换操作角色，来完成剩下的连段。切换在特定浮空技命中和崩地时均可发动，不同的角色组合就能打出不同的连段，相当考验玩家对角色招式的理解与想象力。投技方面也追加了双人投技，全角色都有共通指令，部分特定组合还有特殊的双人投技。而双人组合的最大特点莫过于本作新加入的冲击换人系统，在角色倒地时可以召唤队友从空中急速落下攻击对手达到安全换人的目的。虽然代价是损失可回复体力与愤怒状态，但作为被压制时的安全翻盘手段还是相当有使用价值的。本作的参战角色数量为系列史上最多，达到了59人！


□本作的独特景观：一言不合三打一。


□来自Wii U版的神奇景象。

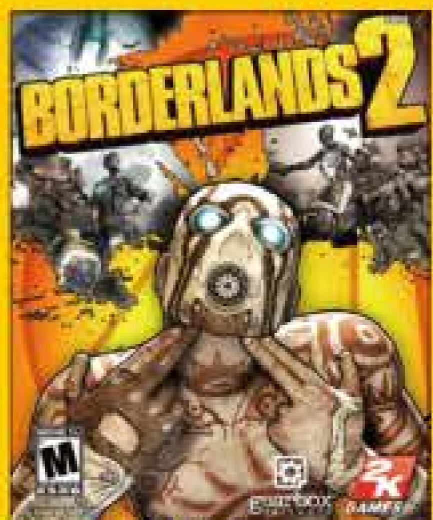

▲人气角色风间准（图左）的回归让不少FANS心花怒放。

TIPS

本作最初在PS3和X360上同时跨平台推出，而Wii U版则是于2012年11月18日推出美版。Wii U版相比原版加入了不少亲任要素，例如在战斗中可以获得蘑菇，使自己的操作角色变成巨人（笑）。

边境之地2

多机种	Borderlands 2	UCG评分：27
	攻略 308期，研究 309期	美版 9月18日
	2K Games 角色扮演	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

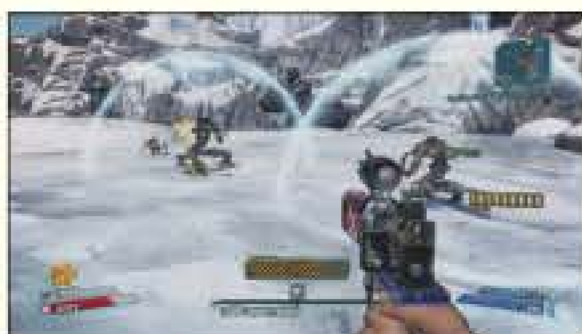
《边境之地》是首个加入4人合作模式的角色扮演射击游戏，《边境之地2》继承并发扬了这一特色。4名全新的战士挺身而出，反抗帅哥杰克在潘多拉星球的残暴统治，前作的4位主人公则作为NPC进行支援。《边境之地2》是一款为联机而生的游戏，联机时敌人更强，但掉落更好，玩家还能无限复活，难度显著下降。当玩家加入其他人的游戏时，游戏会保留玩家的一切数据，不光是等级、武器，就连主线剧情和支线任务的完成情况也会完全保留。玩家可以乱入到其他玩家中助其完成剧情，如果打过了自己还没有完成的剧情，以后在自己的进度中遇到的时候就可以选择直接跳过，甚至可以用极其混乱的顺序来完成整个故事，不必担心出现BUG。

游戏本篇拥有超过100个支线任务，以及挑战性十足的2周目和2.5周目。而更大的乐趣在于无止境的刷刷刷，每种武器都有丰富多彩的属性，从普通的附加属性、子弹无限到欢乐的弹夹飞天、多重分裂，让玩家不知不觉投入了大量时间。游戏还先后推出了4个无比厚道的DLC，不仅流程够长，而且有各种全新玩法，极大地延长了游戏的生命力。



■官方数据表明，突击兵（Commando）是本作最受欢迎的可操作角色（含DLC）。


□Maya


▲游戏初期最高等级为50级，随后通过DLC数次提高了等级上限。

TIPS

为悼念一位不幸去世的《边境之地》铁杆粉丝Michael John Mamaril，开发商Gearbox不仅为他撰写了悼词，还让他成为了《边境之地2》的一位NPC。在游戏中Mamaril化身为一名墨镜男，随机出现在城市之中。如果你能找到他，他将送你一把优质武器作为奖励，同时解锁成就/奖杯：Tribute To A Vault Hunter。

小小大星球PSV

PSV	LittleBigPlanet PS Vita	UCG评分：27
特快 308期	中文版	9月20日
SCE	平台动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作依然由极富创造力的Media Molecule工作室开发，在"游戏3.0"概念的基础上，充分融合了便携要素。限于机能，在PSP版《小小大星球》上未能实现的创意和想法，在本作中也都得以呈现。本作可以说是PSV平台上传统玩法与主机特殊功能结合得最为出色的作品，触控、背触、摄像头、麦克风，甚至是一机多人……多彩的游玩方式，就算是系列的老玩家，也能体验到不少的新意。更加难能可贵的是，本作对PSV机能的运用并非生搬硬套，传统操作与触控间过渡自然，不会有生涩感，这也让玩家更乐于尝试新增的玩法。本作依然采用了真实材质与梦境般画面相结合的视觉风格，故事流程中包含了40个精彩的关卡，以及5种街机风格的迷你游戏，这些关卡也为玩家创作提供了范例。创造部分在汲取了前作成功经验的基础上，增添了更多细节，几乎拥有无限的可能，完全可以做成任何类型的游戏，优秀的玩家自制关卡想像力可谓突破天际。同时PSV版不再局限于游戏中自带的设计素材，可以利用摄像头拍下现实中的景物，或是利用麦克风录音，这些音画素材均可以应用到关卡设计当中。本作的关卡分享和社交功能较为完善，多人游戏充满乐趣，只是对网络要求过高。另外，本作后续推出了大量DLC，其中关卡DLC的主题包括有复仇者联盟、神盾局和DC漫画，这种跨界合作可谓喜闻乐见。

■PSV版的《小小大星球》在传统与触控操作间取得了妙巧的平衡。




■与迷你游戏组成的"复联DLC"不同，"DC漫画包"中是货真价实的流程关卡。

TIPS

本作看似轻松可爱，但白金难度却一点都不低。单机要求全部关卡无伤，街机游戏的挑战也很麻烦。另外还有相当比例的联机奖杯，可联机流畅度却是硬伤。白金一般需要五六十个小时，完美主义者请谨慎。

死或生5

多机种	Dead or Alive 5	UCG评分：25
攻略 309期	中文版	9月25日
Koei Tecmo	格斗	对应机种：PS3/X360


□已玩过 □已完美

"《死或生》系列"一向以对塑造女性角色不遗余力而闻名，但要说缺点，从初代到《死或生4》，"千女一面"的问题似乎总是难以摆脱，直到《死或生5》的出现，不但把开发组Team Ninja那惊人的服务精神提升到了一个新的境界，也让系列作品的"素质"上升到了一个令绅士们仰视的角度，因为在这款作品里，每一个女性角色（其实也包括男性角色）都有着一张独具个性的脸，加上本就很成熟的人物动作设计，看起来的确令人眼前一亮。游戏甚至还从算是半个老对手的"《VR战士》系列"里借来了结城晶、陈佩和莎拉·布莱恩等角色，进一步丰富了格斗家的阵容。

游戏系统上，本作加入了在生命值于50%以下才能释放的超重击，发动并击中对手后可以派生一系列的大威力攻击并将其打向远处，配合场景中的机关或危险区域，可以打出威力巨大而且演出效果惊人的连段。同时游戏对于角色外观的表现也有改进，人物会随着战斗而出汗，服装也会在战斗中逐渐变得肮脏，使得战斗更具真实感。而针对女性角色建模而加入的"柔软引擎"则能够真实地还原出身体部位摇晃时的物理效果。

本作推出后在大部分媒体中获得了中上评价，其中著名Xbox系游戏杂志《X360》将其称为2012年最性感的游戏之一。


◀全面进化的女性角色外观是本作的一大卖点。


▶作为完全版性质的作品，《死或生5最终回合》在推出角色服装方面的力度和密度都堪称惊人。


◀今年9月推出的不知火舞角色DLC虽然是为差不多同期发售的《格斗之王XIV》进行联动造势，但考虑到《最终回合》版的不知火舞建模素质明显要高出不少，两相对比之下，显得《KOF14》的画面很是寒酸。

TIPS

在本作发售之后的几年里，Tecmo陆续推出了面向PSV平台的《死或生5+》，以及继续面向当时本世代主机的《死或生5终极版》和同时面向本世代和次世代主机的《死或生5最终回合》，后者甚至还在之后推出了免费版，并一步步增添了更多的可用角色。而且在《最终回合》发售后Team Ninja进行了超大量的角色服装销售计划，截止到目前为止，已经推出了数百套角色服装，甚至还卖起了服装季票。新角色方面则加入了来自Koei的"《战国无双》系列"中的井伊直虎角色DLC，并在2016年9月推出来自"《格斗之王》系列"的不知火舞角色DLC。

生化危机6

多机种	バイオハザード6	UCG评分:25
	特快 303期, 攻略 309期, 研究 310期	日版 10月4日
	Capcom 动作射击	对应机种:PS3/X360



□已玩过 □已完美

与前作时隔3年,《生化6》以堪称浩大的声势发售,克里斯、里昂、雪莉、艾达等老角色齐聚,此外还有阿尔伯特·威斯克的儿子杰克等新人加盟,充斥着爆炸和追逐的场面犹如一部好莱坞大片。本作的剧情设置了4条路线,相互间不乏交错重叠,玩家惟有打通最后开启的艾达线后,才能解开重重谜团、了解事件背后的真相。战斗系统方面大幅强化了动作要素,除了同《启示录》一样修改了以往惹人诟病的“站桩射击”外,冲刺、翻滚、滑铲等动作的引入让角色的行动非常流畅,主动体术、反击和快速射击的设定更是让战斗的方式变得丰富多样。游戏还取消了以往的枪械改造,改为以装备技能的方式强化角色和武器。继承传统的“佣兵模式”依旧沿袭了5代体术杀敌的战术核心,被戏称为“一闪”的反击则成为增加时间的关键。“特工猎杀模式”允许操作各式各样的怪物,乱入到其他玩家的流程中进行捣乱,这实现了不少玩家长久以来的梦想。游戏的付费DLC也很多,包括佣兵地图包、日语语音包,4种玩法各异的附属模式也具有极强的对抗性。



■通过购买付费DLC,玩家可以操作强大的捕缚者(Ustanak),抓住或击倒其他所有特工。



◀“《生化》系列”从4代的变革开始强调动作射击玩法之后,6代是首次引入丧尸型敌人。



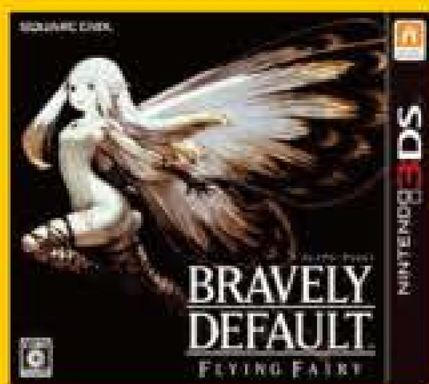
▼身为新人的皮尔斯(图左)因为其在剧情中的表现,在玩家(尤其是女性玩家)中极有人气。

TIPS

本作虚构了一座中国城市“兰祥”,非常有香港的既视感。除了让中国玩家们倍感亲切的各种汉字广告牌外,还有诸如麻将桌、鱼蛋粉、“大富翁”以及《梁澈》的电影海报(致敬《叶问》)。

勇气原点 飞翔妖精

3DS	ブレイブリーデフォルト フライングフェアリー	UCG评分:25
	攻略 310期	日版 10月11日
	Square Enix 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

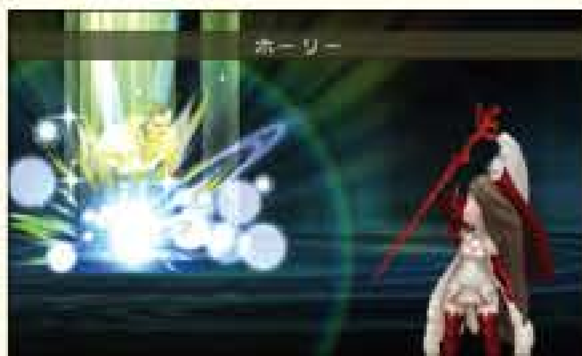
本作是由《光之四战士 最终幻想外传》的主要制作阵容亲手打造的原创RPG,世界观沿用旗下名作“《最终幻想》系列”的水晶设定,职业系统也继承至该系列。本作的整体风格乍看之下是款四平八稳的传统RPG,但实际上处处充满创新。比如战斗系统“**ブレイブ&デフォルト**”,玩家除了可以进行正常的回合制战斗外,还可以选择指令“**デフォルト**”储存该回合的行动点数,下回合便可选择“**ブレイブ**”把积蓄的行动点数瞬间释放,让角色能够一回合行动多次。玩家能控制角色单回合的行动次数这点导致战局的变化更为多样,配合其职业技能的搭配让游戏变得相当耐玩。职业系统除了转职外还包含副职业设定,每个角色除了能使用主职业的技能外,还能装备已习得的职业技能,由于职业数量多达24种,因此主副职业技能的搭配也变成了玩家们研究的课题。职业种类除了大家熟悉的黑、白魔道士之外,还有许多特色职业。从剧情方面看,由林直孝撰写的剧本展现了一个披着王道幻想故事的外皮,内里却充满黑色童话风格的故事。除单机的内容以外,本作也融合了一些社交要素,比如村庄复兴系统可以和朋友互相加FC增加村民,从而提高复兴的速度,一些早期难以入手的装备或道具便能轻松获得,降低主线的攻略难度。由于其豪华的制作阵容,本作的美术、音乐质量都属于上乘,其中最让人惊讶的自然是负责背景音乐的Revo,其作曲风格完美地契合游戏,造就出了一首首高质量的BGM。



■漂亮的2D背景与3D人物融合在一起,打造出了本作特有的美术风格。



■完全版的封面图,四名主角堂堂登场。



▲技能演出动画也相当华丽。

TIPS

本作的完全版于2013年12月5日发售,对游戏系统进行了一些调整,并加入了全新的系统“ブレイブリーセカンド”。该系统也延续到续作的《二度勇气 最终境界》中使用,并且与关键剧情有所关联。

极限竞速 地平线

X360	Forza Horizon	UCG评分：26
	攻略 311期	中文版 ｜ 10月23日
	Microsoft ｜ 竞速	无对应周边



□已玩过 □已完美

在《极限竞速 4》和《GT 赛车 5》将职业竞速游戏带上巅峰后，力求突破的微软尝试着为“《极限竞速》系列”开辟出新的道路，于是《极限竞速 地平线》应运而生。区别于正统的“《极限竞速》系列”，本作选择了全新的沙箱式游戏类型，“沙箱”参考美国科罗拉多州进行设计。为了尽可能还原科罗拉多州独特的地貌特征，制作组拍摄了超过五万张实景图片进行参考，山路、平原、丘陵等 65 种不同的地貌被结合在一起，并将科罗拉多著名的丹佛红石公园融入其中，搭配制作组全新打造的动态昼夜系统，玩家在《极限竞速 地平线》中的初次旅程变得无比真实。除了美景外，这个沙箱中还隐藏着许多古董车辆等着玩家搜寻获得，撞碎路边特殊的广告牌还可以获得车厂的优惠，这些小内容也让沙箱内容变得更加丰富。



■赛车嘉年华的设定，很好地增加了玩家的代入感。



■驾驶一些经典车型在场景中兜兜风也是一种浪漫。

系列拟真驾驶的手感在本作中依旧有着不错的表现，开启手动挡后，还需要挂到倒挡倒车的小细节，也让玩家的自由驾驶之旅显得更加真实。《极限竞速 地平线》中一共为玩家提供了 300 多辆赛车进行选择，玩家通过完成比赛，挑战人气选手并提升自己的人气等级升级手环，最终可以登上车王宝座。赛事类型方面，除了可以来到固定的地点进入预置赛事外，还可以向路上遇到的其他车手发起街头挑战，并在随机生成的公路上完成一场激烈的对决。除此之外，为了展现赛车的疾速，游戏还为玩家带来了与喷气机或直升机进行竞速的特殊赛事。除了竞速本身外，本作还存在技巧分数系统，让玩家炫技时获得更多满足感。

TIPS

《极限竞速 地平线》发售后获得了 85% 的好评率，在 Turn 10 工作室的帮助下，开发商采用优化过的《极限竞速 4》物理引擎将本作制作完成，而本作的主力开发商 Playground Games 其实是一个 2010 才成立的菜鸟工作室，本作也是他们第一款游戏作品。

无尽传说2

PS3	テイルズオブエクシリア2	UCG评分：27
	攻略 311期，研究 312期	日版 ｜ 11月1日
	NBGI ｜ 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《无尽传说 2》是“《传说》系列”十五周年纪念作《无尽传说》的正统续作。本作的故事发生在前作的一年之后，讲述主角路德加在恐怖分子的袭击里遇到想要前往“迦南之地”的少女艾露，从而被卷入到残酷的命运与抉择之中的故事。本作的队伍多达九人，其中包括了前作队伍的全六位角色，并在此基础上新加入前作的两位最终 BOSS：盖亚斯和缪泽。本作女主角艾露是自《重生传说》的克蕾雅之后第二个不参战的女主角。



■玩家的选择会影响到路德加与其他角色的亲密度。

本作的战斗系统延续了《无尽传说》的“共鸣系统”和“角色特性”，不过重心转移到了路德加身上。路德加有双剑、双枪和锤子这三种战斗风格，在战斗时还能通过变身进入无敌但是有时间限制的“骸壳形态”。本作还在前作的基础上新增加了以路德加 + 其他角色形式的共鸣秘奥义。

在剧情里，玩家需要用 L1 键或 R1 键来选择路德加的发言或者行动，根据选择的不同，游戏的演出甚至是结局都会产生变化。在本作里共有五个结局，其中三个是根据玩家的选择所引导出来的结局。在游戏里，角色间章能够让玩家深入了解队伍其他角色背后的故事。还债系统则是本作的另一个特点，通过还债玩家才能解锁主线的下一个章节，同时通过还债还能够获得各种各样的奖励，甚至还能解锁新的结局。



▲简单易上手的共鸣术技在演出和输出两方面都十分出色。



◀当年官方漫画的宣传画上特别注明了“路德加会说话！”

TIPS

给路德加换上《圣洁传说》卢卡的换装时他变身为骸壳形态后外表就会变成卢卡的前世阿斯拉的换装造型。在最终战后如果给路德加换上这套服装，他变身为骸壳第四形态时也依然会是阿斯拉造型，也就是说能够看到他的脸，不过由于在第四形态的剧情里制作组没有给路德加设计表情，所以在这段剧情演出里路德加一直都是面无表情的状态。

光环4

X360	Halo 4	UCG评分：30
	攻略 311期，研究 312期	中文版 11月4日
	Microsoft 主视角射击	无对应周边

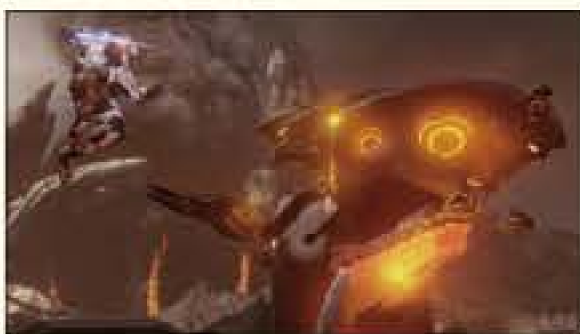


□已玩过 □已完美

《光环》三部曲完结之后，接力棒交到了343工作室手中。作为自己独立开发的首款《光环》正统续作，343工作室力求在各方面都做到精益求精，最终等游戏上市之时距离《光环3》已有5年时间。343工作室为本作打造的全新引擎，让游戏在画面上有了极为明显的进步。以至于在日后的《光环士官长合集》中，只经过简单调整的《光环4》的画面表现甚至强于同时期的不少新作。而作为新故事的开端，《光环4》依然选择让传奇英雄士官长成为故事的主角，不过这次他的对手中多了先行者和普罗米修斯。《光环4》敌方新增的势力带来了骑士、哨兵、爬虫等新型敌人，其攻击方式和战术配合与过去的敌人完全不同，再加上依然健在的星盟兵种以及各种全新的武器，让战役流程变得更加精彩。


□士官长与科塔娜的"人机恋"令玩家津津乐道。

多人游戏方面，《光环4》继承了系列之前作品的优良传统，自创地图、日常挑战等独有要素被保留下来并发扬光大。联机对抗模式更照顾新手，通过分日、周、月更新的挑战来吸引玩家，并有数量庞大的自定义内容等待玩家解锁。游戏在操作和对战性上进行了大的调整，使之更加适合当时快节奏的联机潮流，不过此举也被不少老玩家视为无谓的妥协。游戏发售后不久，还免费追加了全新的斯巴达任务模式，提供了4人联机挑战电脑AI的机会。之后官方陆续推出了4个收费地图包，以延长游戏的生命力。


▲普罗米修斯骑士是新敌人中最为抢眼的角色。


■同步推出的《光环4》限定版主机及手柄。

TIPS

《光环4》目前的一次性最快通关纪录由美国的"HaoleCake"保持，他在2014年12月17日以1小时24分37秒的耗时，一次性通关了这款游戏。

跃出 动物之森

3DS	とびだせ どうぶつの森	UCG评分：26
	特快 311期，研究 312期	日版 11月8日
	Nintendo 模拟育成	无对应周边

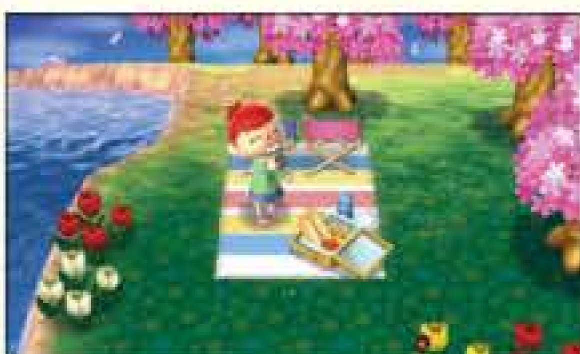


□已玩过 □已完美

《跃出 动物之森》是任天堂招牌游戏"《动物之森》系列"的第6款作品，也是掌机平台的第2作。标题中含有"跃出"二字，预示着本作支持3DS的裸眼3D技术。在游戏中，玩家会接替原本老村长的职务，以新人村长的身分经营建设整个村庄。与前作相比，本作拥有更为辽阔多变的地形，海岸线被进一步延长，玩家不但可以在海边钓鱼，还可以潜水捕捉各种海产品，有着大量的收集要素等待着玩家逐一挖掘。原本放置于村庄内的各种杂货店被整合到了商店街，还增加了梦见之馆、占卜之馆等设施，玩家可以使用梦见之馆在梦中随意前往任意一名玩家的村庄参观，由此也诞生了不少堪比"都市传说"的神秘村庄。另外，随着游戏的推进，还将解锁度假的南岛，这里不但有各种限定的土特产商品，还可以入手到一些村庄中无法获得的昆虫及海产，更有不少迷你游戏等待玩家和小伙伴们一起挑战。由于在南岛与其他玩家联机并不需要加好友，也就使得这份相逢多了几分缘分的味道。本作还新增了村庄设施的元素，通过和小动物们不断地对话可以解锁相应的设施，之后就可以进行修建，这也是打造独一无二的村庄不可或缺的一步。游戏依旧采用了与现实世界相同的时间流速，很适合用来打发掉碎片时间，闲暇之余去海边钓钓鱼、到咖啡厅喝杯咖啡，感受季节的变换昼夜的交替，用节日限定的家具布置一下房间，给被学习与工作搞得疲惫不堪的内心一个休息的场所。



□性格迥异的小动物们总能带给玩家别样的惊喜。


▲每到3月，村中的樱花树就会绽放，在地上铺上野餐垫，欣赏浪漫的樱吹雪吧。


▶可爱的小秘书静江是本作的一大萌点所在。

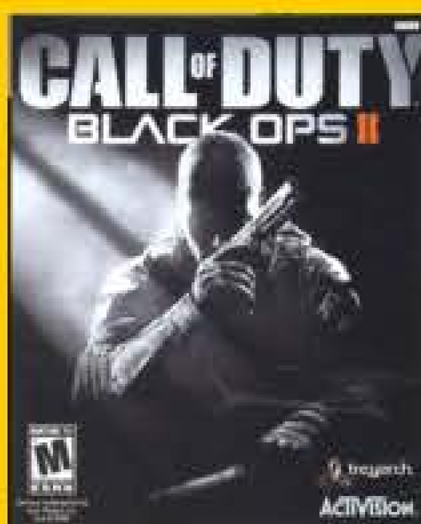
TIPS

本作在发售日当天因购买下载版的人数过多导致Nintendo eShop一度陷入瘫痪。

本作发售仅12周就突破了300万销量，截止到2016年3月为止，全球销量已突破1000万份。

COD 黑色行动Ⅱ

多机种 | Call of Duty: Black Ops Ⅱ | UCG评分：27
攻略 312期 | 美版 | 11月13日
Activision | 主视角射击 | 对应机种：PS3/X360

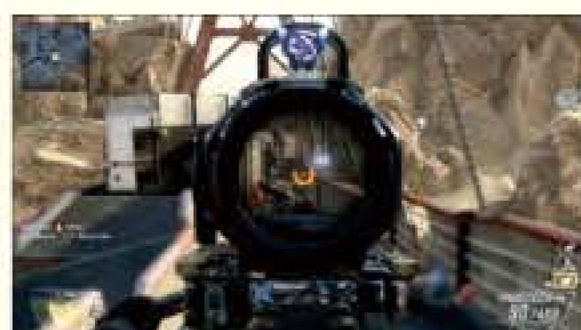

□已玩过 □已完美

《COD 黑色行动Ⅱ》以T组招牌的三模式设计展开。战役模式剧情十分精妙，它不仅将镜头聚焦于近未来的反恐战争，而且不时还将镜头闪回至冷战时期追根溯源，从两条时间线上讲述这场战争背后的恩怨情仇。游戏的战役模式比系列过去每一作都要耐玩，原因在于它引入了关卡挑战的概念，每一个关卡都有十个挑战性十足的战勋，而且挑战之间的完成条件会出现相悖的情况，想要将挑战全部完成必须重复进行游戏，加上多结局的设定，要将战役模式打透需要花费大量的时间。网战方面，游戏独创了自由度极高的PICK 10系统，PICK 10系统表现为玩家拥有10个可供自定义的栏位，无论是武器、武器挂件、技能以及手雷的装配都需要消耗栏位，但如何装配完全由玩家的喜好决定，玩家既可以在主武器上挂上多个挂件提高枪械的属性，也可以合理搭配多个战术技能以在战场上更加游刃有余。另外还加入了大联盟的排位模式，让玩家能向更高水平的头衔发起冲击。作为制作组Treyarch特色的丧尸模式得到了大幅的进化，剧情承接《COD 黑色行动》，采用了新的迁徙4人组作为主角，讲述4人在被毁灭的地球中生存的故事，比较有特色的是，由于剧情中分为了马克西斯博士和里奇托芬两个阵营，因此游戏中最具可玩性的彩蛋解谜也有了两种解法。



■战役模式的一些关键选项将会极大地影响剧情的走向。




▲加入 PICK 10 系统的网战自由度十足。

TIPS

在游戏后来推出的4个DLC中，丧尸模式进一步得到升华，并且引入了多元宇宙的设定，使得丧尸模式剧情的科幻性以及深度进一步提高，这些剧情设定直接继承到日后的《COD 黑色行动Ⅲ》，使得这部丧尸史诗极其精彩，因此DLC不容错过。

PS全明星大乱斗

多机种 | PlayStation All-Stars Battle Royale | UCG评分：24
特快 313期 | 中文版 | 11月20日
SCE | 动作 | 对应机种：PS3/PSV


□已玩过 □已完美

本作是一款聚会型乱斗游戏，最初版本可使用角色为20人，大多数为索尼第一方的明星角色，其中包括德雷克、奎托斯、多乐猫等，同时游戏中还可选择但丁、雷电、三岛平八等来自第三方的人气角色。游戏陆续更新了6名DLC角色，包括《重力异想世界》的凯特、《战神》的宙斯、《死亡空间》的艾萨克等，可谓众星云集。游戏采用了一套独特的对战系统，没有传统意义上的体力槽，只有击中对手才可以集气，用于释放不同等级的超杀。由于只有超杀才能击败对手得分，普通技的集气量、超必的性能等因素直接影响角色强弱，而场地对必杀技的命中率又有不小的干扰作用，对战时常有得势不得分的情况。好在游戏通过更新，进行了上百处的调整，解决了游戏中大部分的平衡性问题。与同类游戏不同的是，本作的键位分布和招式组合方式与《战神》有些相似，每个角色都有30种以上的技能，同时连续技又向《铁拳》靠拢，游戏整体易于上手，但又有不输专业格斗游戏的高阶技巧可供研究。本作在手感和爽快度方面都有不错的表现，多人混战时也时常会出现欢乐的场面。不过游戏可选人数较少，模式也不够丰富，对于一款展示PS阵营角色魅力、玩家通常会有较高预期的作品来说，缺少能够让粉丝持续兴奋的爆点。本作同步推出中文版本，购买PS3光盘版赠送PSV下载版，堪称厚道。

TIPS

游戏发售后不久，索尼即对本作的开发团队进行了大幅裁员，或与游戏销量未达到预期有关。原本还有不少于12名经典角色和大量场景、皮肤的DLC更新计划也戛然而止，着实令人唏嘘。



■把所有问号填满应该是38名角色，只可惜已经看不到这一天了。



◀在角色技能的设计方面，本作有着不错的还原度和想像力。

2012

杀手47 赦免

多机种 | Hitman: Absolution | UCG评分：26
攻略 312期，研究 313期 | 美版 | 11月20日
Square Enix | 动作冒险 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

在《杀手 47 血钱》的足足六年后，我们才终于等到了光头杀手 47 的重出江湖，而将他带到本世代主机上的就是当时的系列最新作《杀手 47 赦免》。本作继承了玩家所喜爱的系列元素，玩家将会扮演 47，前去执行一个个高难度的暗杀任务。玩家将会在许多独特的地点当中进行暗杀，例如豪华的大宅、图书馆、脱衣舞俱乐部、酒店甚至是枪店，而对于暗杀手法的选择也一如以往般地丰富，玩家既可以选择使用重武器正面突破，也可以使用较为安静的消音武器或是远距离狙击，甚至是在近距离用钢琴丝勒杀。当然，供真正的《杀手》真饭选择的终极刺客式暗杀手段也同样存在，通过看似是意外事故的手段来杀死目标可以让玩家获得更高的评价。

在此之上，《赦免》紧跟时代潮流，增添了对应网络的“合约”模式，在这个模式当中，玩家可以选择不同的关卡，按照自己的想法设计一套暗杀流程，然后将其制作为合约并分享到网络上。其他玩家可以通过接下这些合约来挑战关卡，并尝试用最快的速度达成。合约允许玩家对暗杀方式作出限制，例如要求 47 使用何种武器、穿着什么样的服装、尸体能否被发现还有允不允许被 NPC 目击等等，特定的组合会让整个关卡变得极其有挑战性。合约模式在推出之后大受好评，被核心粉丝称为是本作当中最有创意的新元素，所以最后这个元素也被集成到了 2016 年发售的系列最新作《杀手 47》当中。



◀本作登陆了当时的本世代主机后，在画面表现力上得到了很大程度的提高。





►除了正常的服装，47 还能够在场景当中找到一些非常搞怪的变装。

TIPS

在成为 Square Enix 旗下的作品之前，“《杀手》系列”曾经是 Eidos 负责发行的作品，而《杀出重围》则是曾经同属 Eidos 发行的作品，随着 Eidos 被收购，也归于 Square Enix 旗下，因此当《赦免》发售时，为了配合宣传在 2011 年大获好评的《杀出重围 人类革命》，加入了能够让 47 化身为《人类革命》主角亚当・詹森的服装。

第2次超级机器人大战 原创世纪

PS3 | 第2次スーパーロボット大战OG | UCG评分：27
攻略 313期，研究 314期 | 日版 | 11月29日
BNGI | 策略角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是“《超级机器人大战 原创世纪》系列”真正意义上的第 2 章，也是系列首次登陆高清平台的正统作品。借助 PS3 的机能，游戏的战斗演出水准有了迅猛的进步，更高分辨率的机体贴图、更为流畅且更具速度感的机体动作、更为华丽的特效以及配合 3D 场景制作的镜头转动，这些都是显而易见的进化之处。剧情紧接《超级机器人大战 原创世纪外传》，不仅保留了以往大部分的参战阵容，更是增加了诸多新的机体与角色。包括《机战 MX》、《机战 D》等作品中的原创阵容得以亮相，而玩家们期待已久的《魔装机神》剧情也终于融入了《原创世纪》的世界。除了主角外，反派势力也经过精心设计，游戏后期有不少令人意外的 BOSS 登场。系统方面大部分沿用了系列的成熟框架，保留了“《原创世纪》系列”特有的双机小队系统。更首次引入了“能力格”与“极限突破”系统。“能力格”系统允许玩家为机体与角色装备不同的能力，为玩家提供了更多的养成手段。而“极限突破”系统允许最多 4 台机体突破限制，同时对敌人进行攻击，加快了战斗节奏的同时，更提供给了玩家秒杀 BOSS 的手段，使得游戏的难度有所降低。于 2013 年推出的《超级机器人大战 原创世纪 黑暗禁狱》是本作的补完作品，讲述了人气角色白河愁在同一时期发生的故事。



■雷凤



■本作中角色的 Cut-in 极具魄力。



▲“极限突破”系统允许 4 台机体共同作战。

TIPS

虽然主机游戏推出限定版并不新鲜，但在本作的限定版中，有一个版本除了收录了游戏本体外，更破天荒地收录了 TV 动画《超级机器人大战 原创世纪 – 监察者 –》全集的蓝光版，堪称史无前例。

孤岛惊魂3

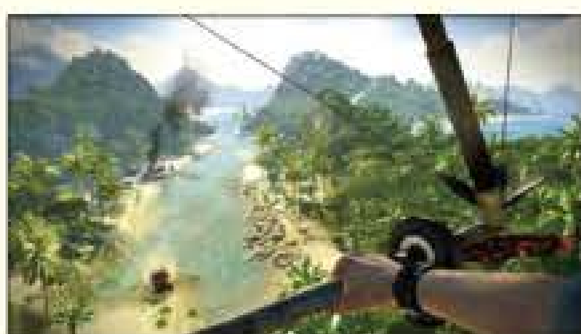
多机种	Far Cry 3	UCG评分：28
攻略 313期	美版	3月6日
Ubisoft	主视角射击	对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

在经历过《孤岛惊魂 2》的尝试后，《孤岛惊魂 3》的开放世界玩法无疑变得更加成熟。本作融入了主视角射击、开放世界、动作和角色扮演等多种元素，玩家通过战斗和冒险来获取经验值，升级并学会更多技能以更快更狠地解决敌人。开放世界意味着玩家可以按照自己的意愿来和敌人战斗。是使用消声狙击枪从远处逐个消灭，还是拿着大枪大炮直接开杀全由玩家自己决定。玩家可以使用交通工具、步行、游泳甚至飞行来在小岛上移动。小岛上还生活着各种动植物，其中植物可以收集起来做成药物辅助玩家战斗，而动物则可能会对瞬息万变的战况造成影响，其身上的毛皮也可以用来强化玩家身上的装备。而对于一个主视角射击游戏来说，本作的剧情可圈可点。剧情讲述了来自美国的青年杰森在遭遇当地海盗俘虏后逃出生天并试图救助朋友的故事。虽然故事简单粗暴，但角色塑造和剧情安排都令人印象深刻，其中部分幻觉关卡十分有创意，后期的剧情也堪称峰回路转。值得一提的是本作的大反派瓦斯（Vass），该角色出色的人物塑造甚至使其人气超过了主角本身，堪称 2012 年游戏界最令玩家印象深刻的反派之一。


■玩家可以自由地选择自己喜欢的方式来与敌人战斗。


▲本作在空中移动时，颇有种“一览众山小”的感觉。


■杰森

TIPS

育碧总喜欢在自己的游戏中插点自家其他游戏相关的彩蛋，本作也不例外。在本作的某个地堡中，玩家能发现当年日军军官留下的信件。信件里提到了他们招待了一队科学家，而这些科学家曾提到“伊甸碎片”以及他们尝试着利用爱迪生的发电装置来寻找“基因里的记忆”。而至于这是什么游戏的彩蛋想必也不必多说了吧。

2012

如龙5 圆梦之人

PS3	龙が如く5 梦、叶えし者	UCG评分：25
攻略 314期，研究 315期	日版	12月6日
SEGA	动作冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是《如龙》系列”正传第 5 部作品，跟《如龙 4》一样继续采用了多主角的叙事模式，除了经典主角桐生一马之外，前作大活跃的秋山骏和冴岛大河也将继续担任主角。另外，在桐生的保护下一路成长过来的小女孩遥也会在本作中成为其中一位主角，此外还有一名新角色品田辰雄。有战斗戏份的 4 名男主角各自有截然不同的战斗风格——全能型的桐生、力量型的冴岛、以速度和腿技著称的秋山还有要使用道具才能发挥出实力的前棒球运动员品田，而且“绝技”的加入让他们的战斗方式更有个性。而小女孩遥的“战斗”则是在舞台上，为了成为一流偶像的她自然要用舞蹈来“击败”她的挑战者们，这部分玩法则类似于音乐游戏。

除了有系列当时最多的可操作角色之外，本作的舞台数量也是系列最多的，一共有 5 个都市。分别是东京的神室町、大阪的苍天堀、札幌的月见野、福冈的永州街以及名古屋的锦荣町。每位主角都会在不同的主舞台上，从不同的角度来讲述各自的故事，完成所有角色的章节之后，故事的全貌以及背后的谜团才会一一解开。游戏主线的流程长达 30 个小时，但是这都只能算游戏的冰山一角，游戏中还有大量的小游戏，比如飞镖、桌球、卡拉OK、棋牌等等，还有专为不同角色而设的大量支线故事。这些要素的点缀让五大舞台显得更具魅力，让人乐在其中，流连忘……主线。



■遥作为主角加入让本作有了不一样的味道。



◀花样繁多而且表现夸张的小游戏依然是本作的亮点。



TIPS

既然遥以偶像的身分加入到游戏，“战斗模式”是音乐游戏，而且正好自家又有初音未来的音乐游戏系列，所以顺水推舟自然要来一发联动了。于是游戏在第 8 弹 DLC 中推出了遥专用的初音未来服装，至于实际效果嘛……

2013

1

1月3日 索尼申请的一项防止二手游戏的技术专利曝光，导致游戏连锁店GameStop 股价大跌。

1月3日 微软收购了小公司R2 Studios，其技术将应用于与SmartGlass 配合。

1月5日 据报道索尼正在与多家内容供应商洽谈，将推出覆盖PS3、BRAVIA 电视、平板电脑等多种设备的电视服务。

1月16日 据《日本经济新闻》报道，任天堂的家用机与掌机硬件开发部门将正式合并，这是任天堂9 年来最大规模的研发团队改革。

1月18日 为了筹措资金实现盈利目标，索尼将美国总部大楼以11 亿美元卖给某投资公司。

1月23日 THQ 公布了剩余资产的拍卖结果，其主要游戏系列与工作室被世嘉、Koch Media、育碧等公司收购。

2

2月7日 索尼发布2012 年第三季度财报，盈利829 亿日元。

2月13日 顽皮狗大作《最后生还者》宣布延期。

2月14日 任天堂召开例行网络发布会，公布多款3DS 作品，2013 将成为“路易之年”。

2月18日 SCEJ 召开网络发布会“游戏天国”，宣布日本地区3G/Wi-Fi 版PSV 以及Wi-Fi 版PSV 价格均降至19980 日元。

2月19日《战争机器 审判日》提前偷跑近一个月，微软表示抓到就BAN 不解释。

2月20日 知名制作人饭野贤治病逝。



2月21日 索尼召开新闻发布会，公开了次世代主机PS4。

2月21日《巫师3 狂猎》将会登陆PS4 平台。

2月28日 因3DS 的裸眼3D 技术存在侵犯专利嫌疑，任天堂被索赔2.9 亿美元。

3

3月3日 PSV 日本地区降价后首周销量突破6 万台。

3月4日《刺客信条Ⅳ 黑旗》发售日定为2013 年10 月29 日，将登陆本世代、次世代主机平台。



3月6日 Wii U 在英国上市三个月后被零售商Asda 单方面降价20% 出售。

3月10日 “《真·三国无双》系列”司马懿声优泷下毅在归家途中因交通事故离世，终年37 岁。

3月18日 EA 首席执行官John Riccitiello 递交辞呈，公司股价随之上涨。

3月22日 PAX East 2013 在波士顿开幕。

3月25日 GDC 大会在旧金山开幕。

3月26日 Square Enix 赤字130 亿日元，社长和田洋一引咎辞职。

4

4月1日 SCE 日本与SCE 亚洲合并为新公司SCEJA，两者业务将整合以更好地开展亚洲区业务。

4月4日 “《星战》系列”开发商LucasArts 被迪士尼收购后惨遭关闭，只剩下授权业务功能健在。

4月9日 SE 更改经营策略，新社长松田洋祐称将专注于手机平台的社交游戏。

4月12日 任天堂宣布将关闭包括“天气频道”、“新闻频道”和“Mii 比赛频道”在内的部分Wii 的网络服务。

4月18日 有消息称《黑色洛城》开发商Team Bondi 再次遭遇经济危机，或将倒闭，正在开发的《东方风月传》项目已被冻结。

4月19日 三上真司新作品《邪恶深处》正式公布。

4月25日 微软正式宣布新世代Xbox 发布会将会在5 月21 日举行，并向媒体发布邀请函。

5

5月7日 EA 与迪士尼签订协议，获得《星战》题材游戏独家开发权。

5月8日 DICE 寒霜引擎技术主管承认曾在Wii U 上运行过寒霜2，发现效果不如人意。

5月9日 索尼公布2012 年财报，实现2008 年来首次全年盈利。

5月14日 EA 对外宣布，正式拒绝因在游戏中使用枪械造型而向武器制造商支付授权费。

5月16日 荣誉勋章开发组Danger Close 被重构为DICE LA 工作室，专注开发星战题材游戏新作。

5月17日 任天堂召开Wii U 新作发布会，多款新作发售日公布，其中还包括了《如龙1&2 高清合集》。

5月22日 美国时间5月21 日，微软召开发布会，正式公布新世代主机Xbox One。

5 月28 日 Don Mattrick 在采访中证实微软为次世代游戏开发投入超过10 亿美元。

5 月31 日 平井一夫在采访中继续阐明，PS4 将会把游戏功能放在第一位。

6

6 月1 日 顽皮狗称将会使用工作室目前内部通用的引擎制作PS4 游戏。

6 月7 日 Konami 确认《潜龙谍影V》将登陆Xbox One 和PS4 平台。

6月11日 2013 年的E3 展会正式开始，微软宣布新主机需要连线验证和打击二手等政策遭到玩家抨击，索尼取得舆论优势。

6月15日 E3 成功落幕，约5 万人次参展，2014 年将在6 月10 日开幕。

6月18日 Eidos 旗下“《杀手47》系列”开发商IO Interactive 被SE 裁员一半，多个项目遭到取消。

6月20日 微软根据玩家意见作出调整，取消在线验证，锁区和二手限制。

6月23日 索尼表示将在科隆展上发布更多PS4 独占第一方游戏。

6月25日 微软追加7亿美元建设云服务数据中心，总投资达到10亿美元。

6月27日 微软官方证实已取消向开发商收取升级补丁发布费用的制度。

6月29日 X360开始全面支持时代华纳电视节目播放。

7

7月2日 Don Mattrick辞任微软互动娱乐部门总裁职位，转任Zynga总裁。

7月11日 微软进行大规模重组，Xbox系列将由朱莉·拉尔森格林掌管。

7月12日 北美最大格斗游戏赛事EVO 2013正式开赛。

7月16日 任天堂整合海外营业部，将全球同步发售游戏。

7月18日 《横行霸道V》确认将推出繁体中文版，与全球同步发售。

7月26日 Activision Blizzard宣布将以近82亿美元的价格从其母公司Vivendi集团回购全部股份，从此成为一家独立公司。



7月27日 有消息称PS4的操作系统将占用3.5GB内存，游戏实际可用内存只有4.5GB。

8

8月2日 微软透露Xbox One的规格有所调整，GPU频率从800MHz提高到853MHz。



8月5日 Index集团宣布将进行资产变卖，世嘉有意收购其下属的Atlus公司。

8月16日 索尼与维亚康姆传媒集团达成合作协议，将提供其旗下电视频道的网络直播服务。

8月20日 微软召开GamesCom科隆游戏展小型发布会，宣布预订欧版Xbox One可免费获得《FIFA 14》下载版，同时公布了20多款首发游戏阵容。

8月21日 索尼召开GamesCom科隆游戏展前发布会，正式公布了PS4的全球发售时间，同时宣布PS3和PSV降价。

8月22日 GamesCom科隆游戏展正式开幕，次世代游戏成为本届展会的焦点。

8月29日 任天堂公开了取消裸眼3D功能、无法折叠的2DS掌机，售价仅129美元。

9

9月5日 微软宣布Xbox One将于11月22日全球首发，部分主机已运往商店。

09月7日 Konami宣布成立Kojima Productions洛杉矶工作室。

09月9日 SCE于日本召开PS4发布会，公开多款面向日本的PS4大作。

9月17日 年度第一大作《横行霸道V》上市，首日销售额即突破8亿美元，3日内突破10亿美元，创下娱乐业新纪录。

9月18日 SCE召开了面向亚洲媒体的TGS展前发布会，公布了多款中文游戏，并确认PS4将于12月在亚洲发售，比日版早2个月。

9月19日 曾掌管任天堂超过半个世纪的山内溥因肺炎逝世，享年85岁。



9月19日 2013东京电玩展正式开幕，本届展会观众数量超过27万，创造历年来最高纪录。

10

10月1日 著名军事小说家、有数十部作品被改编为游戏的汤姆·克兰西病逝，享年66岁。

10月4日 Valve公布了PC架构游戏机"Steam Machine"的初步规格。

10月8日 PSN国服开放，引发其与上海自贸区解禁游戏机之间的猜测联想。

10月15日 微软公布Xbox Live Compute服务，将面向所有Xbox One游戏提供专属服务器与云技术支持。

10月21日 日本任天堂正式宣告Wii停产。



10月26日 索尼宣布将于PS4发售前发布官方PlayStation App应用，实现智能手机与PS系主机的深度互动。

10月29日 Take-Two宣布《GTA V》出货量已突破2900万套，即将成为首款突破3000万销量的本世代游戏。

10月30日 任天堂宣布上半财年运营亏损达232.78亿日元，岩田聪承认Wii U不是Wii的合格继承者。

11

11月6日 索尼宣布PS3累计销量已突破8000万台。

11月8日 SCE香港召开新闻发布会，宣布港版PS4将于12月17日发售，定价3380港币，首发游戏多达23款。

11月15日 PS4于北美上市，首日实际销量即突破百万台，创造游戏主机历史上的最高纪录。



11月20日 EA宣布与迪士尼达成10年的《星球大战》相关游戏授权协议。

11月22日 Xbox One于全球13个国家与地区同日上市，首日全球销量突破100万台。

11月23日 id Software创始人John Carmack宣布辞职，今后将专心担任Oculus VR公司首席技术官。

11月24日 Atlus公司举办网络发布会，公开了包括《女神异闻录5》在内的多款游戏。

11月25日 苹果公司确认其已经收购Kinect技术研发商PrimeSense公司。

12

12月4日 SCEJA召开PS游戏大奖颁奖礼，《横行霸道V》成为首个获得白金奖的非日系游戏。

12月7日 SpikeTV召开年度盛会VGX颁奖礼，多款大作公布最新情报，《横行霸道V》获年度大奖。

12月11日 微软宣布Xbox One全球销量突破200万台。

12月17日 PS4正式于香港地区上市。

12月18日 SCE台湾在台北、台中、高雄三市同时举办PS4首卖会。

12月18日 任天堂召开网络直面会，公布了《塞尔达无双》等令人意外的新作。

12月18日 日本CyberFront公司宣告解散。

鬼泣DMC

多机种 | DmC Devil May Cry | UCG评分：26
攻略 316、317 期；研究 320 期 | 美版 | 1月15日
Capcom | 动作 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

本作是一款外传性质的作品，与正统作的故事背景、角色设定有着很大差异，尤其是但丁的形象变化巨大，其英伦雅痞的颓废感让系列死忠难以接受，在玩家群体中争议声不断，最终成品中的角色形象有所调整，而新但丁也不忘在游戏中对经典形象进行调侃。本作的主要开发方是"忍者理论"，其代表作是《天剑》和《奴役》，动作设计和战斗部分则由 Capcom 的开发组负责，因此本作不能算是完全的外包作品，在操作手感上依然保持着《鬼泣》一贯的潇洒流畅。战斗系统的核心天使之力和恶魔之力则有着忍者理论自身的设计烙印，依靠一个按键的按住和松开，便可即时切换天使武器和恶魔武器的设计颇为巧妙，两种形态不仅有招式风格和性能的明显差异，而且部分敌人也被设计成只有用天使或恶魔形态才能造成伤害，从机制上增加了战斗的变化。弹反系统的改良也是系统中的亮点，与敌人的攻击相杀能让敌人出现大破绽，不再只是单纯耍帅，实用性和观赏性俱佳。本作的艺术风格浓烈前卫，怪物突显丑陋邪恶，对异世界 LIMBO 空间的设计极具想像力，令人印象深刻。核心玩家认为本作的难度过低，部分招式过于强大，以往高阶的滞空技巧变得平民化，打高评价也颇为轻松，这些在游戏更新后有所调整。公平来讲，本作仍是一款合格的《鬼泣》作品，若放下成见便能享受其中的乐趣。


□创新系统结合"鬼泣味道"，战斗部分的魅力依然不减当年。


□两兄弟的"平行世界"形象属于一旦接受了这种设定还挺带感的典型。

TIPS

本作 DLC 名为"维吉尔的陨落"，可使用人气老哥维吉尔，解锁全要素约需十小时，除了画风"穷困"的过场动画让人有些不适，整体来说是个比较厚道的 DLC。2015 年 3 月在 PS4、XOne 平台上推出的《鬼泣 DMC 终极版》也收录了这个 DLC。

狡狐大冒险 时空神偷

多机种 | Sly Cooper: Thieves in Time | UCG评分：25
攻略 318 期，研究 319 期 | 美版 | 2月5日
SCE | 平台动作 | 对应机种：PS3/PSV



□已玩过 □已完美

《狡狐大冒险》是 PS2 时代的经典系列作品，三部曲均取得了不俗的评价。但这个时隔八年的新作并非由系列的缔造者 Sucker Punch 负责开发，而是转交给了 Sanzaru Games。可能是因为此前负责移植了 PS3 版《狡狐大冒险 合集》，制作方深得"《狡狐大冒险》系列"的精髓，无论是美式卡通的画面风格，独特的操作手感，还是迷你游戏的设计，都有着浓浓的 SLY 风格，连对话中的小细节，都埋了不少系列的彩蛋，可以说是非常用心的一部续作。本作中 SLY 和他的侠盗帮辗转于不同时空，会与自己处于不同时代、拥有不同能力的祖先们共同对抗强敌，这让本作在系统集系列大成之外，故事方面也具有一定的总结性。和前作一样，本作是一款半沙箱性质的平台动作游戏，虽说能在大地图里闲逛，但任务流程实际上还是线性的。游戏的指引做得很到位，失败后的挫折感也不强，大部分玩家都能轻松上手。PS3 版赠送 PSV 下载码十分厚道，而 PSV 版的优化做得也不错，画面并没有明显缩水，可以有不错的便携体验。游戏的双版本的联动很有想像力，PSV 的屏幕可以充当宝物探测器，大大降低了收集的难度。同期的 PSN 上还上架了一款名为《本特利的黑客包》的小游戏，其实就是乌龟本特利各种黑客迷你游戏的加强版，难度远高于本篇，虽说和本篇剧情关系不大，但是游戏本身的趣味性还不错，适合追求完美的系列死忠。


□由于祖先们也会加入侠盗帮，本作中的可使用角色非常多。


□面对任何机关都处乱不惊，是一个盗贼的基本素养。

TIPS

本作全要素收集需要约 25 小时，但通过云存档功能，可以直接取得另一机种版本的奖杯，这在当时的玩家群体中很有话题性。不过要是一开始没有注意"看过所有地图"的奖杯，到最后一定会欲哭无泪。

2013

潜龙谍影崛起 复仇

多机种 | Metal Gear Rising: Revengeance | UCG评分：27
攻略 318 期，研究 319、323 期，DLC 324 期 | 美版 | 2月19日
Konami | 动作 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

由白金工作室和小岛制作组共同开发的本作，是《潜龙谍影》系列”的外传性质作品。不同于潜入类型的本传，本作是一款动作类型的游戏。作为动作游戏的本作少了许多隐匿的纸箱潜行与无声的背后刺杀，其拥有的是流畅的攻防对砍，以及帅气的“夺”命乱“斩”。游戏类型的改变也使得本作的主角不再是玩家们所熟悉的“Snake”，而是在《潜龙谍影 2》和《潜龙谍影 4》中都有登场的“雷电”。在《潜龙谍影 4》结束的几年之后，强化骨骼在世界上飞速发展，由此产生了大量的生化电子人，而本作的主角雷电正是其中之一。除了主角之外，本作许多角色以及 BOSS 也给玩家们留下了深刻的印象：拥有自我意识且会思考人生的刃狼、在夕阳的余晖下与雷电在公路旁一决胜负的山姆大叔、最强的身体与最强的嘴炮完美融合的阿姆斯特朗。而这些 BOSS 的成功塑造不仅得益于人物在剧情中的表现，更是与爽快又不失策略的 BOSS 战密不可分。这一系列的变化都给习惯了潜入暗杀玩法的系列玩家非常独特的游玩体验。当然，既然冠以了“潜龙谍影”之名，老玩家自然也能在本作中看到许多熟悉的元素。巨型的“月光”机器人、可爱的“仔月光”无人机、经典的纸箱躲卫兵，这些熟悉元素的再次出现让玩家们忍俊不禁。确实如小岛秀夫本人所描述的那样，本作是一款“闪电动作游戏”，和白金工作室的合作使得本作的动作系统非常优秀，而小岛制作组的参与又让本作不失细腻与完整，给玩家们留下了深刻的印象。


□无论是身体还是嘴炮都相当强悍的 BOSS 阿姆斯特朗。


▲人气角色山姆在 DLC 更新后能直接使用。


▶山姆大叔人气颇高，其与雷电在夕阳下最后的对决更是成为了玩家们心中的又一经典场景。

TIPS

由于本作过场中多次表现雷电合金材质的下巴“坚不可摩”，诸如下巴与墙壁摩擦出火花的场景频繁出现，因此本作又被玩家们戏称为“合金下巴”。

2013

真·三国无双7

多机种 | 真·三国无双7 | UCG评分：27
攻略 319期 | 日版 | 2月28日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

系列第 7 作新增了关银屏、文鸯等 10 名新角色，左慈也重新参战，令可操作人数达到当时系列最高的 77 人。故事模式依旧采用“国传”的形式，除了他势力的独立战役外，魏、蜀、吴、晋 4 个国家的剧情还分为史实和假想两条路线，在特定关卡中满足全部指定条件，就能在决定命运的一战里进入假想路线，比如魏国赤壁之战时郭嘉尚在人世、东吴大都督周瑜没有英年早逝等，弥补了 6 代剧情留给玩家英雄扼腕的遗憾。将星模式则允许玩家不断发展壮大基地，收集素材并招揽更多同伴，目的是建造铜雀台迎接圣驾。系统方面在 6 代自由装备武器的基础上大幅修正并完善，设计了更加丰富的动作模组，角色在使用擅长的武器时才能发动 Ex 攻击，而且每人都有 3 种无双动作。此外还引入了属性克制、暴风突袭、易武反击、觉醒等元素，令战斗的爽快感进一步提升。

同年 11 月发售的《猛将传》又追加了吕玲绮等 5 名新角色，并撰写了全新的吕布传，同样分为史实和假想两条路线。其他势力也追加了全新的关卡，并引入“战功目标”供玩家挑战。挑战模式包括暴风、彗星等 5 个关卡，对应网络排行榜。系统方面还追加了第二种 Ex 攻击、“究极”难度等要素。


□6 代的“易武系统”在本作中趋于完善，并引入了“天地人”的属性克制关系。


▲觉醒状态是发动“觉醒乱舞”的必要条件，还能派生出“真·觉醒乱舞”。

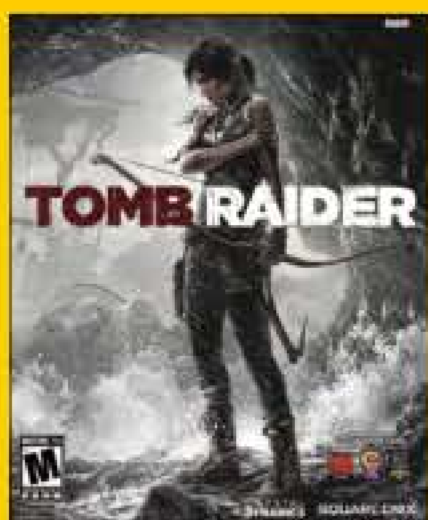

▶关银屏设定图的姿势与动漫作品《摇曳百合》中的赤座灯里颇为相似，再加上声优都是三上枝织，因此有了“关卡林”和“阿卡屏”的外号。

TIPS

由一青窈演唱、曾在《真·三国无双 2》中给玩家留下深刻印象的中文歌曲《生路～CIRCUIT～》再次被启用，成为假想路线的 ED。

古墓丽影

多机种	Tomb Raider	UCG评分 :28
	攻略 319期	中文版 | 3月5日
	Square Enix | 动作冒险	对应机种 :PS3/X360



□已玩过 □已完美

在经历过数年的沉沦后，《古墓丽影》系列"回到系列原点。以没有数字序号的《古墓丽影》为游戏标题，讲述了后来穿梭于古墓间如入无人之境的劳拉那鲜为人知的第一段冒险。故事并没有把劳拉描绘成如她后来那般无所畏惧身手不凡，游戏中的劳拉和同伴们一起为寻找邪马台国而身陷险境。中途劳拉克服了重重的困难，中途经历过挫折也落过泪，但最终成功脱胎换骨。和焕然一新的故事一样，本作的游戏方式也发生了巨大变化，游戏从原来的线性流程变为开放世界。玩家将在荒岛上与敌人展开战斗，中途玩家还需要搜寻资源制作和强化武器。新加入的古墓探索虽然规模不大，但谜题都各具特色且乐趣满分。本作最值得称道的进化集中体现在了战斗环节。战斗环节的提升使得本作无论是战斗手感还是节奏比起系列都有了质的飞跃。得益于庞大的场景，玩家可以利用地形和众多敌人周旋。新加入的成长系统让玩家可以通过不断的探索和战斗来获取经验值提升等级，从而获得新的技能来使自己变得更加强大。值得一提的是，本作还首次引入了多人模式，多人模式除了团队合作和夺旗等常规多人模式外，还像单机模式那样引入了资源搜刮系统，玩家可以在对战中通过搜刮资源来强化自己的武器。当然，对于众多国内玩家来说，同步发售的中文版也为本作加分不少。


■改进后的战斗系统是本作最大的亮点之一。


▲本作提供了庞大的开放世界供玩家探索。


■劳拉

TIPS

在本作E3发布的首个预告片中，有眼尖的玩家发现了预告片中有一只红蟹在岩石上爬过并将其命名为"菲菲"（FeeFee）。后来在正式版发售后玩家发现这个梗被制作组还原了出来，这也是成就/奖杯"香煎蟹饼"说明中"菲菲蟹"的由来。

暗魂献祭

PSV	Soul Sacrifice	UCG评分 :25
	特快 319 期，研究 320 期，DLC 326 期	日版 | 3月7日
	SCE | 动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

由稻船敬二打造的一款原创共斗狩猎类作品，以"充满现实风格的幻想"、"牺牲与代价"为主题概念，借由牺牲自身或同伴来获得力量、打倒魔怪。作品中玩家的攻击方式只有魔法，而发动魔法需要消耗名为"供物"的道具，当供物消耗完毕后，就只有提供自身的器官来换取魔法的使用权。而发动部分强力的魔法的代价则是自身或同伴的生命。当同伴在战斗中体力耗尽时，是支付自己一半的体力救回同伴继续一同作战，还是献祭掉同伴发动强力的魔法重创BOSS，也是留给玩家的一种抉择。在抉择之中选择救赎或献祭，还会影响角色的能力发展方向。这些充满黑暗幻想风格的设定在2012年发表当初，就引发了业界的极大震撼。敌人的设计契合欧式魔幻风格，采用了著名的七宗罪为设计概念，在总类型上分为傲慢、嫉妒、贪婪、愤怒、色欲、懒惰和暴食，而各自的设计更是借鉴了欧洲流行的北欧神话中出现的角色特征与名称，设定上则大刀阔斧更改了该角色原本在神话中拥有的故事背景，为其赋予了似曾相识、却又独一无二的特征，让玩家也产生了奇妙的感觉。战斗系统方面，由于设定为高速魔法战斗，因此华丽的远程魔法是玩家的主要输出手段。在出战前需要设置自身携带的魔法，合理地针对BOSS搭配魔法，可以起到事半功倍的效果。游戏支持最多4人本地或线上联机，体验共斗的快感。本作的繁体中文版也已经于2013年6月20日发售，翻译质量相当不俗，给国内玩家带来了良好的游戏体验。


■多人围攻巨型BOSS，魔法效果亦极其绚丽。




▲魔物的设计风格掺杂着猎奇感。

TIPS

本作于2012年的东京游戏展上初次展出了试玩版，并获得了日本游戏大赏2012的Future部门奖。

战神 超凡

PS3	God of War: Ascension		UCG评分 :27
	攻略 320期	中文版	3月12日
	SCE	动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

作为SCE旗下知名动作游戏系列“《战神》系列”的外传作品，《战神 超凡》由“圣·莫妮卡工作室”亲自操刀打造。游戏的剧情与《战神1》联系紧密，时间线处于《战神1》之前，可以看做系列的前传。奎托斯亲手弑杀妻女后终于发现自己是战神阿瑞斯的棋子，并下定决心要向阿瑞斯复仇，而他的复仇之路受到了复仇女神三姐妹的阻挠。而在结局处，奎托斯在复仇女神之子奥可斯的帮助下手刃了复仇女神三姐妹，最终踏上了弑神的复仇之路。作为PS3平台的第二款系列作品，《战神 超凡》拥有更为出色的画面表现以及更为宏大的场景与BOSS战。系统方面，相比系列其他作品，游戏的玩法并没有发生巨大的变化，系统由现有的成熟框架之上改良而来，依然保留了QTE、平台跳跃以及解谜等招牌元素。武器系统有了较大的革新，奎托斯的主要武器只有混沌之刃一把，不过玩家可以通过为武器附加不同的属性，来使其性能发生巨大的变化。此外，属性之间还存在着克制关系，合理运用足以影响战局。除了系列一贯擅长的单人模式，本作首次加入了多人模式。在多人模式之中，玩家将扮演一名普通的斯巴达战士，与其他战士一起进行4对4的战斗。玩家能够从宙斯、阿瑞斯、波塞冬、哈迪斯这4个神明中选择一个作为主神，不同的神明将赋予玩家不同的武器与战斗技能。本作还同步推出了官方中文版。


■奎托斯


■与单人部分不同，多人模式拥有诸多不同种类的武器供玩家挑选。


▲巨型泰坦在多人模式中作为地图元素登场。

TIPS

在《战神 超凡》发售初期，其中一个奖杯的英文版名称引起了国外玩家的不满。而面对这样的争议，“圣莫妮卡工作室”随后通过补丁对奖杯的名称进行了修改。

战争机器 审判日

X360	Gears of War: Judgment		UCG评分 :26
	攻略 319期，研究 320期	中文版	3月19日
	Microsoft	动作射击	无对应周边

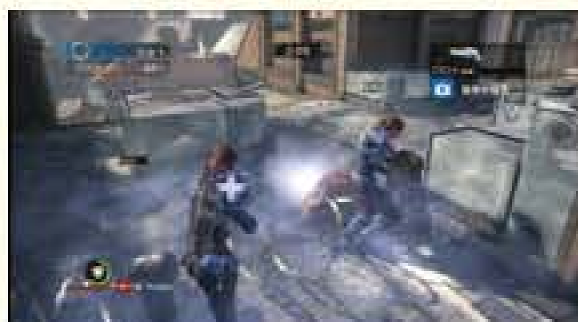

□已玩过 □已完美

《战争机器 审判日》的开发商改为People Can Fly，让游戏的风格和之前的3作有了区别。故事发生在《战争机器》三部曲的14年前，巴德、柯尔、苏菲亚、派德克组成的K小队试图光复亥弗湾市，却因为违反军令而遭受审判。本作的故事由实力派作家Tom Bissell和著名游戏监制RobAuten操刀，以审讯的倒叙手法，带领玩家回顾人兽战争中值得纪念的事变日。战役模式的任务评价系统有了全面的进化，几乎每场战斗都有最高3星的评级，评级会根据玩家的表现而增减。此外还有解密任务的设定，它会以血骷髅的形式出现在关卡的特定位置。解密任务会向玩家提出一些特定条件，例如只能使用某种武器等，完成解密任务对评价提升大有帮助。获得40颗星后还会追加劫后余生模式，交代了3代中巴德的一些相关剧情。

在多人联机方面本作也和此前三作有较大不同。一些经典模式不翼而飞，取而代之的是全面攻占、自由对战、统治、团队生死战。持久战也被修改后的生存战所代替，生存战强调不同兵种的配合，规则比较简单，耗时也更少。随后推出的DLC提供了更多的玩法。而游戏还在操作方面进行了较大的修改，以前用十字键来切换3种武器加手雷的操作，改为两种武器加Y键切换，十字键被赋予全新的功效。而手雷的使用方法更是有了很大的不同。


■苏菲亚·汉德力克


■从随机出现的奖励箱中可以获得各种奖励。


▲医疗兵的医疗手榴弹具有范围回血效果。

TIPS

卡敏兄弟的生死向来是系列的一大噱头。在本作中登场的卡敏是克莱顿·卡敏，他是四兄弟里的长兄，也是在3代中最后侥幸存活的那位。他是卡敏兄弟中目前已知的惟一幸存者。

路易的鬼屋冒险2

3DS　ルイージマンション2　UCG评分：26
-　日版　3月20日
Nintendo　动作冒险　无对应周边



□已玩过　□已完美

本作为路易诞生20周年的纪念作品，剧情紧密接续于2001年发售在NGC平台的前作《路易的鬼屋冒险》之后。博士与他的鬼怪同伴们在鬼怪溪谷过着平静祥和的生活，然而好景不长，拥有神秘魔力的黑月忽然被特雷沙王粉碎，温和的鬼怪们因此再次陷入狂暴化。为了捕获失控的鬼怪并收集黑月的碎片，博士再次召来胆小的路易，半强迫性地让他踏上粉碎特雷沙王巨大阴谋的冒险。游戏完美继承了前作的优点并做出进一步的改良，系统更为丰富有趣，画面与音乐也有着不俗的表现，场景与谜题的细腻结合更是让人叹服。作为路易最重要的作战搭档，这次的捉鬼吸尘器还增加了不少新机能，除了蓄力照射，还能用黑暗手电照出隐藏物品与线索。黑暗手电能够追捕隐身鬼怪特雷沙，还能通过照射绘画来解放五位可以帮助路易解谜的蘑菇头助手。在推进故事的过程中，玩家能够遇到五花八门的鬼怪，需要摸索出其弱点才能顺利抓捕，这无疑让本作的游戏性大幅提升。而宝石等收集要素则为玩家提供了反复挑战关卡的动力。另外，这次的解谜舞台不再是单一的宅邸，而是包括大树、工厂在内的六大场景。而且还首次加入了本地或联网的多人游戏模式，玩家要操作路易在巨塔般的随机生成关卡内进行冒险，只需完成每一层指定的条件就能过关。本地联机支持分享游戏，实现一卡带四人的欢乐共斗，乐趣十足。



□场景与谜题完美结合在一起，需要玩家仔细探索。



□惊慌失措、瑟瑟发抖的路易也是本作的一大看点。



▲使用黑暗手电还可以照出鬼怪犬的足迹。

TIPS

前作中，被封印在画中的孪生哥哥马里奥成为胆小怯懦的路易踏上冒险的理由。实际上在本作中，马里奥也再次被封印在挂画中，但要到游戏的中后期才会明确表明这个事实。

生化奇兵 无限

多机种　BioShock Infinite　UCG评分：28
攻略321　美版　3月26日
2K Games　主视角射击　对应机种：PS3/X360



□已玩过　□已完美

2008年，也就是《生化奇兵》发售的6个月后，这款作品真正意义上的续作《生化奇兵 无限》便开始构思，而在足足3年多后，这款作品才被第一次公布。多变的超能力配合上古典但是威力十足的枪械，还有靠着高空轨道迅速移动来进行的机动作战，表明这是一款完全不同于《生化奇兵》的作品。然而在游戏的内涵和核心当中，我们又能够明显地看出他们所拥有的共性，和值得我们期待之处。

于是，这种期待又让我们等了足足3年，才终于玩上了这款作品。《生化奇兵 无限》讲述的是一个充满了浪漫幻想的故事，天空之城克伦比亚中被关押着一位特别的女孩，而一位私家侦探为了抵消自己的债务，不得不亲身前往这处场所，试图将女孩带走，却在冒险中发现了隐藏在自己的过往当中的真相。

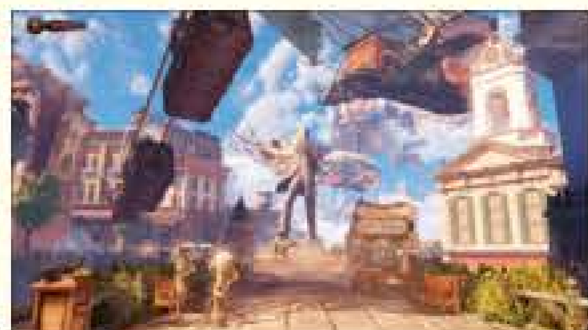
《生化奇兵 无限》有着复杂深涩的剧情，具有挑战性的战斗和让人能够深入挖掘的背景故事，在群星闪耀的2013年当中也算得上一颗明星，而随后发售的三个重要DLC则把这个游戏推向了新的高峰，首个DLC“云端争锋”是一个纯粹的挑战性DLC，其战斗难度和蓝带挑战要求之高简直令人咋舌，而后两个DLC则是分成上下篇的“葬于深海”，不但补完了故事的后续，还将其和《生化奇兵》的故事串联了起来，甚至还在游戏当中加入了潜行关卡，创意十足。



▲《生化奇兵 无限》的其中一个创举，就是创造了伊丽莎白这个身世复杂又个性十足的女性角色。



□在高难度的情况下游戏中的战斗会变得非常有挑战性，而如果玩家还觉得不能挑战自己，那么还有难度更惊人的“1999模式”等待着玩家去尝试。



▲每一个第一次踏入克伦比亚的玩家，肯定都会被眼前这幅惊人的美景所俘虏。

TIPS

《生化奇兵 无限》足够优秀，但是过长的开发周期耗光了发行商2K和制作人肯·列文的耐心，于是这位传奇制作人在完成本作的DLC开发后，宣布解散本作开发商Irrational Games，并组成新的小团队尝试开发更有深度并更能贯彻其想法的作品。

腐烂国度

X360	State of Decay		UCG评分：-
	攻略 326期	美版	6月5日
	Microsoft	动作冒险	无对应周边

□已玩过 □已完美

随着丧尸题材游戏的泛滥，对于现在的玩家而言，如潮水般的尸群已经很难再为我们带来紧张刺激的感觉，不过在《腐烂国度》这款以生存模拟为主题的沙箱式游戏中，玩家将有机会再次体验到生存的挑战和僵尸群不知疲倦地围攻的压迫感。虽然是沙箱式的玩法，不过本作中玩家的行动却一点都不自由，因为角色死亡后就会消失，所以玩家的行动必须步步为营，避免自己培养的强力角色出现意外。同时，因为游戏的玩法要求玩家必须招募到足够的同伴才可以推进流程，所以由此而衍生出的各种营救任务，以及为营地中的伙伴寻找资源的活动就成了游戏最核心的内容。游戏中虽然玩家也可以驾驶载具碾压丧尸，找到各式武器进行攻击，甚至不同角色还有专属技能来让他们更适合进行一些特殊任务。不过实际玩起来，玩家面对丧尸时最终还是要选择悄悄地溜过去，而不是拉开架势来硬的，因为丧尸群过于庞大的数量和玩家身上有限的补给所造成的实力上的不平衡使得玩家在《腐烂国度》世界中只能将生存作为最高目的，才能有机会存活下来。


▲虽然是一款杀丧尸的游戏，但在《腐烂国度》的世界中，杀丧尸其实一点意思都没有。


■载具是游戏中击杀丧尸最有效率的道具，不过因为游戏设定的缘故，这些宝贵的车子并不会刷新，撞坏一辆就少一辆。

在正篇游戏之后，本作又陆续推出了“崩溃模式”和“生命线”两篇DLC内容，在“崩溃模式”中玩家需要不断地寻找地图中的RV迁移车，并进入更高难度的区域中。由于玩家每次使用RV迁移只能带走有限的队友角色且需要重新进行资源收集，所以此模式的后期难度相当恐怖。而“生命线”DLC则是一段完全独立的游戏故事，玩家在此模式中会扮演专业的士兵，所以能力和装备都会强于正篇内容。该模式的流程中需要玩家根据总部下达的任务营救出一些重要角色，并将他们安全护送离开，以此来接近丧尸危机爆发的真相。

TIPS

本作的开发商是亡灵工作室（Undead Labs），游戏采用的引擎是《孤岛危机2》的CE3引擎。在微软正式将本作定名为《腐烂国度》之前，游戏的名字叫做《Class 3》，而亡灵工作室还有计划以本作为基础打造一款多人在线游戏——《Class 4》。

最后生还者

PS3	The Last of Us		UCG评分：30
	攻略 325 期，研究 326 期，DLC 341 期	中文版	6月14日
	SCE	动作冒险	无对应周边

□已玩过 □已完美

这是制定了动作冒险游戏类型极致标杆的顽皮狗，在PS3平台步入成熟期后创造的又一款杰作。后启示录风格在游戏及影视作品中较为常见，丧尸题材更是泛滥，而本作区别于同类作品的特点在于极尽写实。游戏中没有任何超现实设定，已知天命的乔尔大叔和瘦小的少女艾莉体能水平也符合现实情况，同时资源匮乏让可使用的武器时常捉襟见肘，面对丧尸、士兵、悍匪的围追赌截，可谓步步为营。游戏将恐怖生存、潜入、探索和战斗要素有机结合，适时的剧情推进和节奏把控都做得十分到位，就算是没有战斗的安全场景，依然能通过收集探索和角色间丰富的对话互动来增强临场感与投入度。游戏层面之外，顶级的画面表现力，角色们真实可信的表演、运用娴熟的镜头语言以及好莱坞大师级的配乐，都堪称教科书级别，而故事中所表现出的末世情怀与对人类在绝境中的人性思考又让剧本张力得到升华。本作的单机流程若加上之后推出的剧情DLC“遗弃”，达到了近20小时。值得一提的是《最后生还者》的网战部分与厚重内敛的故事模式有很大差别，快节奏的对抗激烈爽快，丰富的武器技能搭配，循序渐进的成长和挑战要素，团队的技战术配合和偶然性，都让本作的网战具备主流而又独特的乐趣，也大幅增强了游戏的重复价值。可以说，本作是PS3时代最具代表性的游戏艺术精品，没有任何错过的理由。


■这对不离不弃、相依为命的“父女”让无数玩家为之动容。


□在无法无天的混沌末世，人类敌人远比丧尸更加狡诈和残忍。

TIPS

2013年底至2014年初，《最后生还者》以破竹之势拿下了249个“年度最佳游戏”的桂冠，它们中有58个为玩家投票选出，191个来自于全球媒体的选择，其中包括BAFTA、GDC等极具分量的大奖，生动诠释了什么叫“拿奖拿到手抽筋”。

讨鬼传

多机种	讨鬼传	UCG评分 :26
	攻略 326 期，研究 327 期	日版 6月27日
	Koei Tecmo 动作	对应机种 :PSV/PSP



□已玩过 □已完美

2013 年 PSV 平台正好迎来了共斗游戏的热潮，顺着这个潮流 Koei Tecmo 也推出了全新游戏 IP，那就是本作《讨鬼传》。本作以 Koei 所擅长的和风与历史为主题，玩家狩猎讨伐的对象是日本传说中出现的各种各样的鬼怪。游戏系统上有一部分借鉴了同类游戏的标杆《怪物猎人》，但是作为系列的第一作，游戏的系统中有很多非常独特的设定，其中最具特色的就是御魂系统。



□由于当时 PSV 正在推广“共斗计划”，因此本作与当年一些同类型作品比如《灵魂献祭》《自由战争》等有很多联动 DLC，比如服装，以及交换主题怪等等。



▲华人御魂设计大赛获奖前三甲的作品，从左到右分别是平阳公主、西施、红拂女。

游戏中玩家打败敌人之后就有一定几率获得御魂，这些御魂都是日本历史中的名仕们的灵魂，将御魂装备到武器上就能得到特殊的技能。御魂被归类为 8 个风格，不同风格有一套固定的魂降技能（类似于道具），而且根据人物不同还能得到不同的被动技能效果。武器上可以同时装备 3 个御魂，因此御魂搭配非常有讲究。除此之外，武器本身的设计也非常独特，6 种武器使用起来没有雷同的感觉，比如锁镰擅长空战，手甲要求玩家根据节奏按键才能将威力最大化，长枪则以蓄力攻击为主等等。御魂和武器的配搭使得战斗战术非常多样，而且因为御魂明确了分工，所以在联机的时候玩家之间的互动更多，更强调团队之间的配合。游戏的流程以任务的形式推进，同时有大量 CG 剧情动画穿插在其中。剧情中的 NPC 们可以伴随玩家一起执行任务，因此即使单人游戏或者凑不够 4 个人的时候也可以享受组队的乐趣。

TIPS

本作非常重视在华语地区的推广，除了推出中文版之外，还曾经在中国台湾举行了华人御魂设计大赛，向广大玩家们征集中国历史人物的御魂。而且在这次大赛中获奖的御魂后来还作为免费 DLC 提供给华语地区的玩家们下载，并且有专门的中文配音，非常厚道。

2013

妖怪手表

3DS	妖怪ウォッチ	UCG评分 :25
	-	日版 7月11日
	LEVEL-5 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《妖怪手表》是 LEVEL-5 继《闪电十一人》、《纸箱战机》之后的又一次跨媒体计划（动画、漫画、游戏），如今是日本的怪物级游戏系列之一。游戏聚育成、战斗、收集和冒险于一体。小学生天野景太在暑假时遇到了妖怪私语者并获得了一枚手表，带上手表之后可以看到身处世界的种种妖怪，于是景太和妖怪们的冒险之旅便展开了。

游戏的主线流程推进以做任务的方式进行，景太要和伙伴妖怪们一起去解决由其他妖怪引起的种种事件，除此之外当然少不了众多的支线任务。故事展开的地点就在景太所居住的樱花新镇，这里也生活着许许多多的妖怪，景太可以使用“妖怪镜片”发现它们的存在，或是在迷宫或下水道里直接看到它们。在冒险中不免会和其他妖怪发生战斗，玩家则可派出 6 只妖怪，以三前三后的阵容应战。站在前排的妖怪可以使用必杀技痛击敌人，使用前必须攒满自己的妖力槽；后排的妖怪的任务则以治疗为主。如果同一阵线的妖怪种族相同，还能触发阵型，给队伍带来有益的 BUFF，更是有各种不同效果的战斗道具，为战斗带来更多便利的效果。根据不同的情况使用不同种类的妖怪、阵型和道具，能让游戏的战斗轻松不少。战斗胜利后，参与战斗的妖怪能获得相应的经验值并升级，升级可让妖怪的 HP、力、妖力、防御力、速度这 5 种属性提升。除了战斗外，还可以用专用道具“けいけんちだま”来提升等级。另外，妖怪各自的性格也是影响能力高低的要素。玩家在战斗中满足一定条件后还能够让野生的妖怪成为伙伴，一起努力成长，这也是这款游戏非常诱人的一个要素。



◀游戏里登场的机器猫，其实是地缚猫未来的样子，这之间似乎含有一段令人心酸的故事。



□游戏的人气角色地缚猫，必杀技是柔中带刚的“百烈肉球”。



▲战斗时下屏的转盘可以一目了然我方的阵容状况。

TIPS

本作发售后，在短短几个月内销量就达到了 30 万以上。在其同名动画于 2014 年 1 月播出后，在小学生群体中得到了极大的反响，《妖怪手表》的名声就此在日本社会中传开。直到游戏续作发售前几个月，游戏本体销量终于突破 100 万大关，日本又一个怪物级游戏系列从此诞生。

龙之皇冠

多机种	ドラゴンズクラウン	UCG评分 :25
	攻略 328期	日版 7月25日
	Atlus 动作角色扮演	对应机种 :PS3/PSV



□已玩过 □已完美

本作是一款由知名制作人神谷盛治率领 Vanillaware 开发的、融合了成长要素的横版迷宫动作冒险作品。该社的最大特征——华丽奢侈的 2D 世界，在本作中也展现得淋漓精致。玩家要从战士、法师、矮人等 6 个职业中选定 1 个职业，打造成自己的角色。在城镇中整理装备、学习技能、接受任务，然后在迷宫中冒险，提升等级，获得金钱。装备各自有着不同的附加效果，针对其中一项或几项效果配装，即可将职业的特定能力提升到极限。学习技能需要技能点数，可以通过角色升级和完成任务获得。由于技能点数有限，所以要根据职业特性和玩家的习惯，确定发展方向来加点。不同的加点方式，能打造出完全不同的战斗方式。游戏中的迷宫秉承了 90 年代街机作品的风格，玩家控制自己的角色在一个个横版场景中前进，并不断击破来犯的敌人。捡道具回血、捡道具攻击、暗门、分歧路线……这些当年街机玩家所熟悉的要素都融入了本作之中。战斗则要求玩家熟悉杂兵和 BOSS 的行动特征，采取确切而快捷的方式将其击破。另外本作还独创了关卡中的符文系统，玩家如果能熟练掌握数十种符文的排列组合，就能在关卡特定的位置组合出特定的符文，为闯关带来各种各样的帮助。



■多人联机闯关一直有着经久不衰的乐趣。



▲幻想猛兽奇美拉在本作中极具魄力。



▲精灵弓手。

香草社最喜欢的料理系统也同样在本作中出现。游戏支持 4 人协作闯关，而且支持 PS3 和 PSV 平台的交叉游戏。中文版也于 2013 年 10 月 3 日发售。

TIPS

本作原本是由英国的游戏公司 UTV Ignition Games 宣布发行，但在制作途中该社宣布退出游戏业界，差点导致本作胎死腹中。之后由 Atlus 买下了本作的发行权，才让这款作品得以继续制作并问世。

逆转裁判5

3DS	逆转裁判5	UCG评分 :24
	-	日版 7月25日
	Capcom 文字冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

“《逆转裁判》系列”的第 5 部作品，3DS 这个新平台让这个一直以 2D 画面示人的系列首次运用了精美的 3D 画面，角色建模与动作都十分自然，甚至还借鉴《雷顿教授 VS 逆转裁判》中成功的演出方式，在故事中加入由知名动画公司 Bones 制作的过场动画。以法律的黑暗时代为背景的庭审大战更为白热化，流程中玩家需前往民风复古的鬼怪之村、人才辈出的精英学院甚至是警备严密的航天中心等地调查，为洗清案件被告的冤屈而努力。每一话的故事看似独立，实际上却有所联系，并在后期浮出清晰的主线，最终通过解决多年前的成步堂证据捏造事件与夕神迅事件来为这个“黑暗时代”画上完美的休止符。除 1 ~ 3 代的传奇人物成步堂龙一与 4 代的新人律师王泥喜法介外，本作还新增了一位活泼可爱的天才少女“希月心音”，小小年纪的她已经取得律师资格，能够看穿隐含在证言中的情绪矛盾，使用“心灵探测”的能力揭穿对方的谎言。而成步堂的“勾玉心锁”与王泥喜的“手环看破”系统也依旧保留，三位主角强强联手，强势攻破事件相关人的心理防线。本作的内容结构依旧分为侦探与法庭两大模块，却在难度上做出明显的妥协，无处不在的提示也让推理难度大大降低，这难免使玩家失去了仔细探索与认真思考的乐趣。付费 DLC 剧本“特别篇 逆转的归还”还描绘了成步堂暌违 8 年后再次站上辩护席的故事。



■多年后重新成为律师的成步堂显得更加成熟稳重。



▲新系统“心灵探测”能够直观看到发言者的情绪变化。



▲系列首次加入了换装系统，能够对三位主角进行换装。

TIPS

本作的案件并未按时间顺序依次呈现，反而以回忆杀等方式来打乱了位置。正确的发生顺序应是“第 2 话→特别篇→第 3 话→第 4 话前半→第 1 话→第 4 话后半→第 5 话”。这种演出方式在后来的《逆转 6》中被取消。

2013

雷曼 传奇

多机种 | Rayman Legends | UCG评分：29
攻略 330期 | 日版 | 9月3日
Ubisoft | 平台动作 | 对应机种：PS3/PSV/X360/Wii U



□已玩过 □已完美

本作是《雷曼》系列”登陆高清平台之后的第二部作品。虽然游戏的系统依然是经典的横版过关平台动作游戏，但是在玩法上却无处不体现出创意和用心。游戏的主线有5个世界，每个世界根据各自的主题有6~7个关卡，每个关卡设置了大量的隐藏要素供玩家去挖掘，但同时这些关卡又设计成可以让玩家流畅爽快地全程奔跑过关，既能满足喜欢探索的玩家，又能让喜欢追求最速的玩家挑战。作为收集要素的小精灵Lums大量分布在关卡中的每一个角落，而且还会指引玩家过关的路线以及隐藏要素的所在位置。

游戏率先登陆了PS3、PSV、X360和Wii U四个平台，翌年的2月份再推出了PS4和XOne版。其中Wii U和PSV平台还针对触摸屏的功能有独特的操作，比如新增的小伙伴Murfy。它在部分关卡中会帮助玩家闯关，Wii U和PSV版能够通过触摸屏让它移动平台、按下按键甚至干扰敌人等等，而其他没有触摸屏的平台操作则简化了一些，使得不同平台的都有完美的体验。另外，本作不仅完整收录了前作《雷曼 起源》的所有内容，连接网络之后还可以参加官方举行的挑战关卡排位赛，挑战关卡会有4个版面，分别是每天和每周各更新两个全新的关卡。玩家可以将自己的成绩上传到服务器与世界各地的其他玩家进行排位对比，一比高下。


□隐藏的第6个世界甚至还出现了像素降低、上下颠倒等故意为之的视觉干扰，可谓把折腾人的方式玩到极致。


□本作的可选角色也非常多，除了雷曼和Globox等经典角色之外，新增的10位公主还可以在完成特定的救援关卡之后使用，当然角色能力上并无区别。

TIPS

本作新增的音乐关卡可以说是一大亮点，这些关卡是强制卷轴，要求玩家要全程往前奔跑，然后要按照BGM的节奏来跳跃或攻击敌人，整个过程既像是连贯爽快地闯关，又像是玩一款音乐游戏，让人不禁对本作的大胆创意感到佩服。

怪物猎人4

3DS | モンスタ-ハンタ-4 | UCG评分：28
攻略331期，研究332期 | 日版 | 9月14日
Capcom | 动作 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

人气狩猎动作游戏《怪物猎人》系列”的正统续作，取消了前作中作为核心要素之一的海战，取而代之的是高低差要素，让玩家的活动空间变得更为立体化，同时高低差也衍生出了跳跃攻击和乘骑攻击等新动作，狩猎方式变得多元化。

怪物方面除了黑蚀龙、影蜘蛛等大量的新怪物外，桃毛兽、钢龙、麒麟等旧怪物也在新的舞台重现身姿，并且本作还加入了“狂龙病毒”这一新要素，受狂龙病毒影响，怪物会变得狂暴化，不仅会以惊人的速度行动，部分招式的性能还会发生变化，即使是旧怪物打起来也有新感觉。

武器种类除了保留了片手剑、双剑、大剑、太刀、锤子、狩猎笛、长枪、铳枪、剑斧、轻弩、重弩和弓12种旧武器外，这次还追加了操虫棍和盾斧两个新种类。操虫棍是专门为这次的高低差设计的武器，其特点是能操作被称为“猎虫”的专用虫子吸取怪物的体液来强化自身，并且还可以无需借助高处进行跳跃，在没高低差的地方也能方便地发动乘骑攻击，为队伍造福。盾斧则是由传统武器的衍生而来，有点类似剑斧，能在剑和斧两种形态间自由变形，并能利用储蓄下来的能量发动强力的攻击。

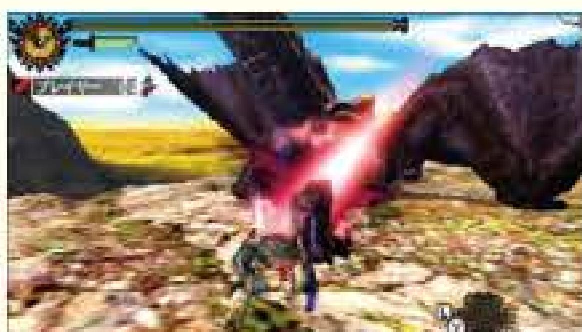


▲和本作一起发售的同捆版主机。

游戏还有一个显著的变化就是剧情比重的增加，玩家跟随商队到访不同的村庄，在帮助当地有困难的人的同时，还要探索狂龙病毒的秘密。



□乘骑是本作狩猎的关键。


▲被狂龙病毒感染的怪物会变得异常狂暴。

TIPS

《MH4》发售的当周，以187.5万套的销量占据周榜榜首，同时这也是当时3DS软件的最高首周销量，由于本作的发售日是周六，因此事实上仅用了2天就达成了这个纪录。并且在发售2个半月后，官网宣布本作达成了400万套的出货数，系列累计出货数达到了2800万套。

横行霸道V

多机种 | Grand Theft Auto V | UCG评分:30
攻略331期，研究332、333期 | 中文版 | 9月17日
Rockstar | 动作冒险 | 对应机种:PS3/X360


□已玩过 □已完美

作为这个星球上知名度最高的开放世界游戏，《横行霸道V》在各方面都刷新了一系列纪录。游戏以洛杉矶为原型，现实中的48分钟为一天，构建了一个无比真实的虚拟世界。这个世界由南部的洛圣都和北部的布雷恩郡组成，无论城市风光，还是自然景观，每一处都做得栩栩如生。游戏在细节方面同样无懈可击，以游戏中收录的台词为例，为了保证其真实性，其中一些台词是由现实中的黑帮分子来亲自演出的。Rockstar不计血本地打磨本作，使得其总预算达到了惊人的1.3亿美元，然而发售仅仅过了3天，它便成为了最快达到10亿美元收入的娱乐产品。


□本作首发之际收录了217种载具，为系列之最。


□为玩家提供各种灰色服务的莱斯特。

本作的故事模式采用了多主人公的设定，3名主人公有着迥异的身分和经历。金盆洗手的奸诈劫匪麦可、凶狠疯狂的前飞行员崔佛、梦想一夜暴富的黑人混混富兰克林，三人的故事彼此交织在一起，构成了一部生动的美国社会百科全书。而游戏附加的在线模式《横行霸道在线》拥有不亚于故事模式的丰富要素，舞台也和故事模式一样广大。《横行霸道在线》更接近于《第二人生》这种虚拟世界，除了传统的对战与合作玩法外，玩家可以在里面买车买房过着虚拟生活，不喜欢打打杀杀的朋友一样可以找到乐趣。当然最赞的是本作为系列史上首次中文化，中文版不仅同步发售，而且翻译质量相当高，堪称完美。


▲人人都可以在《横行霸道在线》中实现有车有房的美国梦。

TIPS

在2015年1月10日，玩家Dates Lupastean（比利时）在没有坐过的士或者任务失败的情况下仅仅只用了7小时19分58秒便把本作成功通关。（这是目前已知最快通关本作的世界纪录。）

FIFA 14

多机种 | FIFA 14 | UCG评分:26
攻略332期 | 美版 | 9月24日
EA | 体育 | 对应机种:PS3/PS4/X360/XOne


□已玩过 □已完美

本作的推出正值世代交替的初期，所以也同时在前两代主机上面发售，对应平台也达到了一个恐怖的数字（值得一提的是，本作也是“《FIFA》系列”初次试水手游市场的一部作品）。不过在PS4和XOne上面，EA还是卯足了劲为玩家带来了一款足够优秀的次世代作品。首先为了体现出新旧世代作品的不同，EA在本作中使用了全新研发的Ignite引擎，以此让游戏呈现出了全新的面貌。除了画面的进步外，为体育类游戏量身打造的Ignite引擎为《FIFA 14》的方方面面都带来了革新。比如射门系统更加智能，球员可以通过调整步伐和触球角度来找到最佳射门位置完成破门；优化了前作中“一脚触球”的控制，利于球员护球并且做出秒传；物理引擎效果更加细腻，对于力度和运动轨迹的还原更加真实；AI角色更为智能，球员可以根据赛况做出盯人、摆脱或者接应之类的行动；游戏在防守方面的表现也有所提升，AI角色的拦截区域扩展，后防线的保护更加紧密。


□来到次世代后，系列的画面分辨率达到1080p，同时赛场的细节也变得更加丰富。


▲虽然游戏表现已经足够出色，不过仔细看的话还是能感觉到许多细节并没有真正达到次世代的高度。

游戏之外，EA继续在授权大战中发威，《FIFA 14》中获得了33个联赛的完全许可，包含了600个俱乐部的16000多名球员，以及47个完全授权的国际团队和一个传奇团队。因为赶上了世界杯年，《FIFA 14》还成为了巴西世界杯的惟一官方游戏。同时，系列经过多年打磨的“终极球队（Ultimate Team）”随着次世代主机更加出色的网络服务，以及内容上的逐渐完善，也有了更好的成绩。最后本作和前作一样，Ultimate Team模式用户获得了大量的增长。

TIPS

在没有统计PS2、3DS以及手游平台销量的情况下，本作最终卖出了1725万套，而《FIFA 14》也成为了PS2以及PSP平台上的最后一款“《FIFA》系列”作品。

英雄传说 闪之轨迹

多机种	英雄传说 闪の轨迹		UCG评分 :24
	攻略 333期	日版	9月25日
	Falcom	角色扮演	对应机种 :PS3/PSV



□已玩过 □已完美

“《轨迹》系列”第七作，也是该系列首次登陆PSV平台的作品，故事舞台设定在粉丝们久等的埃雷波尼亚帝国，时间线与《零之轨迹》相近，主角们的身分既不是游击士也非警察，而是士官学校中的学生，玩家在观赏给力的帝国篇故事的同时，也能见到部分历代的高人气角色，让人惊喜的是，本作的语音量比前作要多得多，代入感更强。与前作相比，《闪之轨迹》的各方面都有了巨大变化，首先在画面上，场景设计更加精致，可调节的大角度视野更具视觉冲击力，人物建模则放弃了系列传统的三头身而采用了更直观、细节更多的等身比例，角色的喜怒哀乐皆由表情和动作来表现，取代了以往的2D立绘头像。在战斗部分，本作一定程度上简化了原来的导力魔法系统，玩家再也不用为计算属性值来配出招式而绞尽脑汁，因为《闪轨》的结晶回路自带招式，安装即可使用。而“战术LINK系统”则属于本作战斗的创新之处：玩家在攻击敌人时，根据武器属性之间的克制关系，有几率造成敌人的硬直并让同伴追加攻击、回复等行动。在日常部分，本作的支线任务依旧非常丰富，剧情设计一如既往地用心，玩家在完成任务的同时，也在不停加深对角色、世界观的了解，此外，利用空闲时间与同伴交流还能提升其好感度，观赏特有的角色剧情。以往的钓鱼系统也被保留并加强，需要快速按下对应按键多次才能钓到鱼，难度上升。此外本作新增的卡牌小游戏也比较耐玩，增添了不少乐趣。



□本作主角的人数创系列之最。



□战斗中的人物改为等身比例，动作表现力有所增强。



▲ 3D建模少了以往那种萌萌的感觉，不过习惯之后感觉也不错。

TIPS

Falcom社长近藤季洋在采访中称，直到《闪之轨迹II》，“《轨迹》系列”的剧情才讲了约六成，不得不让人感叹，又是一个有生之年系列。

塞尔达传说 风之杖 高清版

Wii U	ゼルダの伝説 風のタクト HD		UCG评分 :-
	-	日版	9月26日
	Nintendo	动作冒险	无对应周边



□已玩过 □已完美

时隔十年，《塞尔达传说 风之杖》从GameCube高清移植到了Wii U平台，以强化版的卡通渲染让经典之作再次焕发光彩。《风之杖》将冒险的舞台设定在了大海原，一个未能被绿衣勇者再次拯救的世界。主人公林克为了救出被误认和掳走的妹妹而踏上了旅途。在会说话的帆船“赤狮子之王”的引导下，林克借助指挥棒“风之杖”的力量，改变风的方向进行航海，以及利用其他的功能进行解谜。林克将穿梭于诸多海岛之间，攻略当中的迷宫，并最终成为风之勇者，拯救世界免于魔王加农道夫的侵害。

本作在原版的系统基础上进行了许多细节的调整，比如新增了红色的船帆，将航海速度变为两倍，使游戏的节奏更加紧凑，而且追加了高难度模式，从一周目开始就可以随时切换。针对GamePad的特色，游戏加入了体感操作，在使用弓箭和回力标等道具的时候，能够直观地以GamePad来进行瞄准。借助第二屏，玩家可以快速切换道具和查看地图，也能通过触控的方式来挥动风之杖进行演奏。此外，作为取代原版之中与GBA联动要素的新功能，本作还加入了漂流瓶系统，玩家可以将信纸和林克的自拍照片塞进漂流瓶，通过Miiverse社群分享出去，发送到其他玩家的游戏之中。





□在大海原航行的创意既是为了构造半开放的世界，同时也是因为卡通渲染很适合用来表现海洋。



▲高清重制后的画面更加明亮而细腻。

TIPS

最初试做的阶段，开发组曾经考虑过延续《时之笛》的风格，并且把画面做得更写实。但是他们发现画面越逼真，就意味着解谜要素越难以在游戏中被区分出来，制作组的创意也会受到束缚，因此最终选择了卡通渲染的方式。而这种选择也并非一帆风顺，在《风之杖》发售之后经过了较长的一段时间，“猫眼林克”才被玩家们广泛理解和接受。

NBA 2K14

多机种 | NBA 2K14 | UCG评分：26
攻略 332期 | 中文版 | 10月1日
2K Games | 体育 | 对应机种：PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

对于“《NBA 2K》系列”来说，《NBA 2K14》是一个分水岭性质的作品。来到次世代之后，游戏画面表现有了巨大的提升，这一代作品中开发商 Visual Concepts 选择了 ECO-motion 作为游戏的引擎，并重新进行了动作捕捉，在实际游戏中经过不同的组合，每位球星的动作都会被许多小细节充实得各有不同。另外，如果玩家有印象的话，还能想起来在当年的 E3 展会上，2K Sports 特意公布了一段著名球星詹姆斯和自己在游戏中的虚拟形象对话的宣传片，而在实际游戏中各位球员的表情也确实十分丰富。



■球员运动时的重量感有着极为逼真的展现。



▲虽然球场细节已经十分逼真，不过 2K Sports 的便装建模水准一直有些欠缺。

内容方面，在尝到了当年《NBA 2K11》中乔丹生涯模式的甜头后，2K Sports 在本作中增添了全新的“詹姆斯伟大之路”模式，并创建了两条 IF 模式的未来剧情，分别为“热火皇朝”和“梦幻旅程”两个剧本。同时，因为连续多年成为最佳篮球游戏，“《NBA 2K》系列”在授权方面也变得更有优势，2K Sports 在 2013 年 7 月 2 日与欧洲联盟签署了多年独家授权协议，这也是欧洲联赛的队伍首次出现在系列之中。包括巴塞罗那、皇家马德里、莫斯科中央陆军等 14 只顶尖欧洲联赛俱乐部加入到了游戏中。游戏在传球等小细节上的优化，让手感变得更加出色，新的训练营模式也让新手玩家可以更快的掌握游戏操作。除此之外，游戏还特意邀请了多位著名篮球解说员，录制了超过 50 个小时的解说语音让比赛氛围变得更加真实。

在这所有的改变之外，游戏最大的变化还是在于开发商将游戏重心逐渐向 MY TEAM 模式偏移的趋势。上一年还只是处于试水阶段的 MT 模式，在新作中已经占据了极为重要的位置，同时随着系列的发展，这个模式的重要性依旧在不断提升。

TIPS

“《NBA 2K》系列”一直有一个封面魔咒存在，詹姆斯成为《NBA 2K14》的封面球星后，热火在当年的总决赛最终以大比分 1-4 惨败给了马刺队。而在随后的两部作品中，杜兰特、浓眉哥和库里等也相继中招，这个已经延续了多年的魔咒仍在继续。

超凡 双生

PS3 | Beyond: Two Souls | UCG评分：25
攻略 342期 | 中文版 | 10月8日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

推出《暴雨》三年之后，Quantic Dream 为玩家们带来了他们的互动式电影游戏新作《超凡 双生》。本作以少女祖迪和灵体艾登为主角，玩家将轮流控制二人体验祖迪从 8 岁到 23 岁这 15 年间跌宕起伏的人生。与《暴雨》相比，本作中玩家可操作的部分大幅增加，比如可以控制祖迪在场景内自由移动，随意调查周围物品，操作艾登时甚至可以穿墙、隔空拿物，从中获得更强的互动体验。游戏中存在着大量的对话选项，玩家做出的选择将会使得剧情的细节发生不同的改变，甚至可能影响到最终结局的走向。《超凡 双生》的故事介于现实与奇幻之间，涉及到了幽灵、死后世界等众多超科学设定，但在细节方面却又着力于人性的探索，通关后可回味的地方也相当之多。另外本作还邀请了多位著名好莱坞演员担任角色的动作捕捉，比如祖迪的扮演者就是艾伦·佩姬，纳森的扮演者是威廉·达佛，这些实力派巨星的助阵配合上顶级的动作捕捉技术，令游戏角色呈现出了极其生动自然的表情和动作。不过由于叙事时采用了跳跃片段式的手法，导致玩家在第一遍通关时可能难以对剧情有个系统性的了解。2015 年 11 月 24 日，《超凡 双生》被复刻至 PS4 平台，并追加了一个正常时间线的模式，以便新老玩家更好地体验剧情。



■正在进行动作捕捉的艾伦·佩姬。



■游戏中尝试了许多种游戏类型，例如潜入、恐怖等等，由此也可见 Quantic Dream 的潜在野心。



▲本作有着非常出色的电影表现效果，玩家游玩时如同是在欣赏一场扣人心弦的动作大片。

TIPS

在开发期间本作的作曲家诺曼·科贝尔过世，所以后续参与配乐时请来了著名音乐人汉斯·季默。

2013 年 4 月 27 日，《超凡 双生》在翠贝卡影展上发表了 35 分钟的游戏画面，这是史上第二款参加影展的游戏作品。

2013

精灵宝可梦X·Y

3DS	ポケットモンスター X·Y	UCG评分：27
攻略333期，研究334期	日版	10月12日
Nintendo	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是系列在3DS上的第一部作品，同时也是该系列迈向第六世代的标志。游戏框架依旧和以往作品类似，玩家要作为一名精灵训练师，以称霸卡洛斯精灵联盟为目标而踏上旅程，途中再顺便破坏某些团伙的阴谋或捕捉神兽。

这次的故事发生在以法国为原型进行设计的卡洛斯地区，玩家可以在游戏里看到各种富含欧洲气息的服装和建筑。同时，本作选择主人公时除了要选择男女性别外，还能选择肤色，之后在冒险中还能给角色买衣服、鞋子或帽子进行换装，甚至还可以更换发型。

由于平台从NDS转到了3DS上，所以随着机能的升级，游戏的画面也进行了全面革新，把以往的2D图像统统改为了3D图形，经过重铸的城镇、人物和精灵都让人眼前一亮，而且战斗演出也在这个基础上变得更加华丽和真实，令人大饱眼福。此外游戏还追加了不少新系统。其中可以对精灵喂食和抚摸的友谊系统受到了绝大多数玩家的喜爱。隔着屏幕和精灵交流，可以增加它们的好感度，从而在战斗时获得各种加成，本作伊布的新进化型也只能通过这个系统实现进化。在这之外，还有能增加精灵努力值的超级特训、类似以往挑战大会的对战城堡、只允许会飞的精灵参加的空中战斗等等新要素都能让玩家感受到游戏的进步。另外对应“进化”一词，本作首次推出了“MEGA进化”。只要部分精灵佩戴了对应的MEGA石，且流程已完成MEGA进化的剧情，就可以让它在战斗中再度进化，进化后不仅个体值能得到大幅增加，部分精灵在MEGA后还能改变自身的属性，为战术提供了新的可能性。



□整个游戏世界均使用3D建模构造，人物依旧使用系列经典的三头身比例。



▲震撼华丽的3D演出，是众多系列玩家期盼已久的画面。



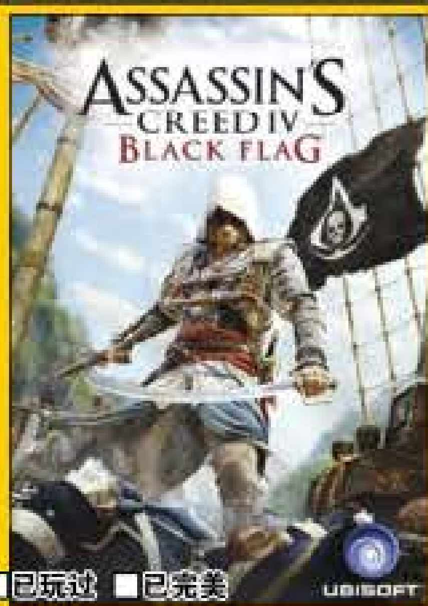
▲以中心的密阿雷市作为交通枢纽是卡洛斯地区的特色，每当玩家要前往下一个道馆前，总是要先回到密阿雷市才能继续前进。

TIPS

基于在游戏性和开拓性方面带给系列的进步，该作受到了各大评论家的好评，创下了首周销量四百万份的成绩，成为了3DS平台上销售最快的游戏。如今依旧以1387万的全球销量稳居3DS软件销量的榜首。

刺客信条Ⅳ 黑旗

多机种	Assassin's CreedⅣ Black Flag	UCG评分：28
攻略334期，研究335期	美版	10月29日
Ubisoft	动作冒险	对应机种：PS3/PS4/X360/XOne/WiiU



□已玩过 □已完美

并非所有刺客大师天生就是刺客，正义感十足并理想把世界从圣殿骑士手上拯救出来，他们中的部分人最一开始甚至不能算是好人。《刺客信条Ⅳ 黑旗》的主角爱德华·肯威便是这样的一个人，他甚至不是刺客出身。在1715年这个海盗横行的时代，妄图借此发一笔横财的爱德华·肯威也顺势成为了一个海盗，并在一次偶然的遭遇中成为了刺客，随后在不断的历险中，找到了战斗的意义，并在刺客组织和圣殿骑士的对抗中作出了重大的贡献。本作的故事发生在上一作之前，玩家扮演上一作主角康纳的爷爷爱德华·肯威。本作保留并强化了上一作大获好评的海战系统，玩家可以像一名海盗那样驾驶着自己的爱船驰骋在加勒比海区域。袭击商船、探险宝藏、与海军或者其他海盗战斗、狩猎鲸鱼，玩家在海上能做的事情是如此之多，加上系列都有的开启俯瞰点、数量众多的支线任务以及收集，新加入的船只和据点强化系统，这使得本作的耐玩度和趣味性都相当高。本作的战斗系统也做得相当爽快，虽然作风不太像之前的各位刺客前辈，但海盗出身的爱德华战斗风格更加凶狠，手持双剑以一敌多的战斗也相当爽快。本作优秀的游戏素质也让它成为《刺客信条Ⅱ》后系列玩家评价最高的一作。



□本作中出现了众多历史曾有记载的著名海盗。



▲海战部分是本作的最大亮点之一。



□黑胡子

TIPS

作为育碧旗下的两大游戏系列，《看门狗》一直和“《刺客信条》系列”有着千丝万缕的联系。在《刺客信条Ⅳ 黑旗》中，玩家在现实世界探索时能听到NPC谈及到“芝加哥的安保公司”和“我准备跳槽去Blume”，而芝加哥正是后来发售的《看门狗》故事的发生地点，而Blume正是设计ctOS的安保公司。

COD幽灵

多机种	Call of Duty:Ghosts		UCG评分：25
	攻略334期，研究335期	美版	11月5日
	Activision	主视角射击	对应机种：X360/XOne/PS3/PS4/Wii U



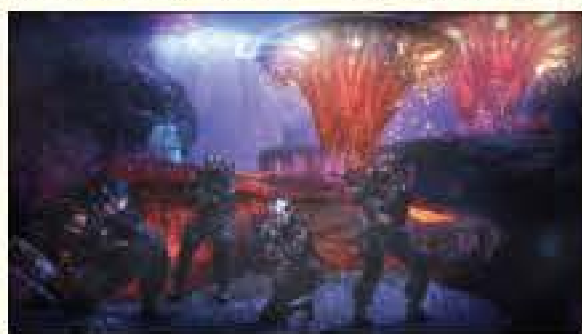
□已玩过 □已完美

《COD幽灵》是Infinity Ward继《COD现代战争3》后的第一部系列作品。由于Infinity Ward此前经受了剧烈的人事动荡，因此本作的表现备受关注。本作的故事并没有承接超级成功的“《COD现代战争》系列”，而是另起炉灶，讲述近未来世界中美国因经济危机而失去世界霸主之位，全新的南美联邦迅速崛起并严重威胁到美国安全，美军成立了一支名为Ghosts的秘密部队试图挽回败局。本作上市之时正值次世代主机Xbox One和PS4上市，因此游戏分别推出了对应两个世代的版本。次世代版（尤其是PS4版）拥有较好的画面和特效。此外多人联机方面，X360和PS3版只支持最大12人对战，Xbox One和PS4版支持最大18人联机，但地图并没有区别。


■本作的故事塑造了父子、兄弟的情谊，然而故事并没有讲完。


■多人联机模式中女兵的加入是一大亮点。

游戏的联机方面加入了战队的设定，玩家可以选择不同的队员来游玩，每个队员都可以单独成长并调配装备，而且可以选择女兵。即使玩家不在线，AI也会控制战队进行攻防。此外多人模式中增加了场景破坏效果，是一大进步，但并不算明显。而“《COD现代战争》系列”特有的特别行动模式被取消，取而代之的是名为“灭绝”的新模式。在这个模式中敌人变成了各式各样的异形，玩家要保护激光钻头破坏异形的巢穴，同时用赚来的金钱提升自己的能力。


▲灭绝模式在经过一系列更新后，可玩性获得了极大的提升。

TIPS

《COD幽灵》发售当天即创下1亿美元销售额，被视为有望和同年的巨作《横行霸道V》一较高下，然而游戏后劲明显不足。不过本作依然是该年度Xbox One和PS4上的销售冠军。

噬神者2

多机种	ゴッドイ-タ-2		UCG评分：25
	特快328期，攻略335期，研究336期	日版	11月14日
	BNEI	动作	对应机种：PSP/PSV

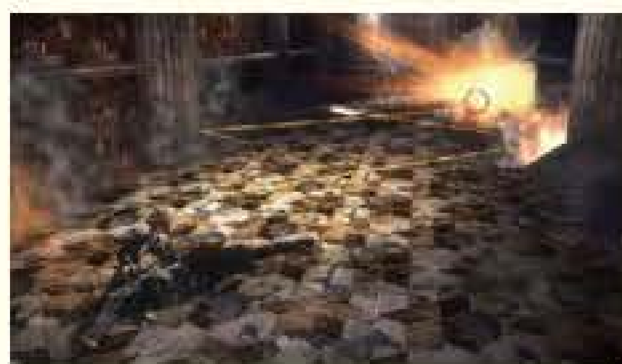


□已玩过 □已完美

以高速狩猎为卖点的“《噬神者》系列”，在初代发售之后就受到了不少玩家的追捧，在初代的资料篇《噬神者 爆裂》发售后3年，续作《噬神者2》也终于出现在了玩家们的眼中。

本作不再以初代的第一部队作为主角，而是改为芬里尔直属的特殊部队“Blood”，剧情的舞台转移至芬里尔总部，所有队员都焕然一新。不仅如此，噬神者们的战斗方式和装备都与时俱进，本作不仅增加了蓄力矛、喷射锤、和霰弹枪这三样新武器，还追加了Blood队成员特有的“血之技艺”系统，使得战斗方法不再单调。血之技艺只能用于近战武器，不同的近战武器配合适当的技能和血之技艺，可以让输出更加流畅，加上历代都有的“神机解放”系统，更是让玩家的输出如虎添翼，以往后期不被看重的近身武器也有了用武之地。另外本作还新增了作战支援系统，选择任务时可以选择不参与任务的角色作为支援单位，这样在任务中就可以享有该角色的支援效果。面对各种不同的战斗条件，选择适当的支援效果能让任务的难度有所降低。当然，除了战斗外，本作的敌人、场地也如数增加，另外初代人物会以支线角色的方式回归，也是本作的一大看点。在游戏发售后半年，官方还发布了“防卫班の归还”的DLC，初代防卫班的角色都有登场，并给玩家带来了一系列的支线任务，其中还有新的主线剧情，九尾系荒神也随着这弹更新初次在游戏中崭露头角。


■新角色香月娜娜和新武器喷射锤。


▲自制子弹依旧是玩家们的主力输出方式。可以自由设计子弹的弹道，打出各种华丽的打法。


►主人公刚入队不久，原队长朱利乌斯就会因某些原因而离队，反让主人公当队长。这个套路沿用了系列初代的设定，现已成梗。

本作可继承《噬神者 爆裂》的存档，共有PSV和PSP两个版本，两者之间可实现交叉游戏。同时本作的存档也可以完全继承到资料篇《噬神者2 狂怒解放》中。

TIPS

本作登录PSV平台后，一直保持着日本销量第一的位置，直到2014年被《我的世界》反超。

钠克大冒险

PS4	KNACK	UCG评分 :20
特快 335期	美版	11月15日
SCE	平台动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

PS4首发游戏之一，在港版PS4发售时，本作是惟一自带简体中文的游戏，目前已发行国行版本。《钠克大冒险》由SCE日本工作室负责制作，是一款卡通奇幻风格的平台动作游戏，以打造成新一代的《古惑狼》为目标。但由于定位相对比较尴尬，本作意外成为PS4首发游戏中评价最为两极分化的作品，基本上被首发的重压所累，在玩家群体中的评价要高于媒体。受题材所限，本作的画面看起来并不惊艳，但对大量细小物体的实时演算，多种材质和特效的运用还是体现出了主机机能的进化，主角钠克与冰、木头、铁矿的组合，以及由无数神器零件动态组合而成的巨大化钠克看起来就很有意思，只可惜其狰狞的形象和萌萌的小钠克相比并不太讨好。此外，本作的流程比较慢热，13章50个小节，大约10小时能通关，但差不多要过了四分之一，关卡设计才会渐入佳境，中后期明显比初期精彩。钠克没有什么酷炫的技能，就是与敌人一拳一拳你来我往，钠克的变大变小基本是随剧情发展，并没有实质上的成长要素。很多人都说被本作低龄向的外表所欺骗，游戏的硬派难度让人有些出乎意料。钠克无论是大是小，都极其脆弱，经常会被各种秒杀，高难度通关时挂掉一两百次属于家常便饭。本作的收集要素比较多，除了能获得一些辅助功能，还可以解锁性能各异的特殊钠克皮肤。收集要素跨难度不继承的设定比较复古。



■与自然元素融合的点子很不错，只是不适合有密集恐惧症的玩家。



■所有的BOSS都被设计成了敌人"开高达"，所以说到底这是一款日式游戏。

TIPS

游戏发售时，在APP STORE同步上架了一款名为《KNACK'S QUEST》的免费三消手游，玩起来还不错。乐趣是其次，妙用在于游戏中获得的道具是可以上传到PS4上，从而大幅节省收集所需的时间。

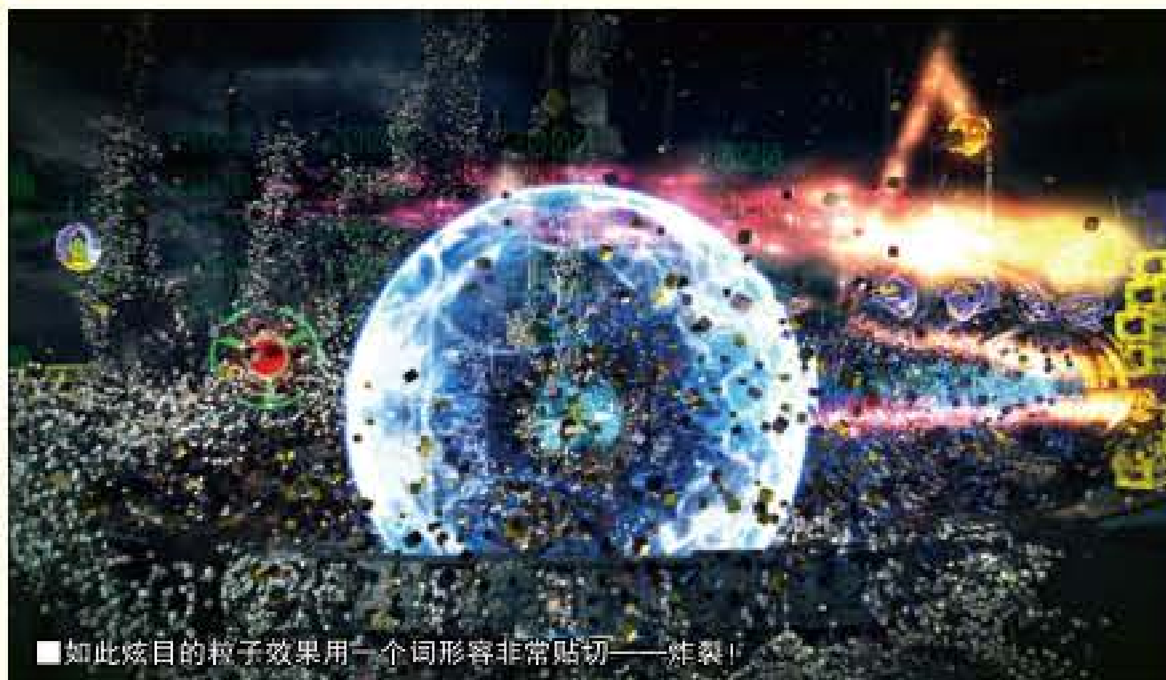
光电战机

PS4	RESOGUN	UCG评分 :-
特快 335期	美版	11月15日
SCE	射击	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是PS4的首发下载游戏，也是首批针对PS+会员免费的PS4下载游戏之一，因素质出众，性价比极高而得到了媒体和玩家的充分认可，取得的评分也是PS4首发游戏中最高的。《光电战机》与PS3时代的右摇杆射击精品《超级星尘》颇有渊源，但改成了十分独特的环形场地设计，射击方向则固定为左右直线。听起来简单，但本作具有精彩的系统创意，有着多样化的攻击方式和保命手段，而玩起来也不单纯是清除蜂拥而至的杂兵和摧毁巨大的BOSS，引入拯救幸存者的新系统后游戏目的变得更加多元化。很难想像如此酷炫的画面实际上是由立体像素构成的，物品爆炸解体时的粒子特效十分惊人。游戏的未来感十足，手柄里不时传来的系统语音也很科幻，而实际上本作具有传统街机游戏的风骨，部分BOSS的造型还在向《沙罗曼蛇》致敬。本作基本流程仅5关，半小时就能通关，流程短、关卡少算得上是初期版本最大的缺点，同时机体不平衡的问题也很明显，但本作依然不失为一款优秀的次世代级别的下载游戏。同时通过数次更新和多组DLC的追加，游戏的玩法不断丰富，比如有个模式干脆不用飞机，而是控制一个士兵进行塔防射击。此外，玩家还可以自己设计战机，调节能力数值，还有数量众多的挑战任务，并能和全球玩家进行比拼。目前本作的全部要素已经达到上百小时的规模，耐玩度和难度也更加硬核向。



■如此炫目的粒子效果用一个词形容非常贴切——炸裂！

▶你确定这是《光电战机》？没错！战机编辑模式能玩一年。



TIPS

本作曾在2014年12月推出过PS3和PSV版，但因为是向下移植，画面缩水十分明显，特别是过关时的爆炸粒子稀稀拉拉的，都能数出有几颗来。可能是因为反响不佳，PS3/PSV版的《光电战机》没有推出后续的DLC内容。

杀戮地带 暗影坠落

PS4	Killzone : Shadow Fall	UCG评分 :23
-	美版	11月15日
SCE	主视角射击	无对应周边

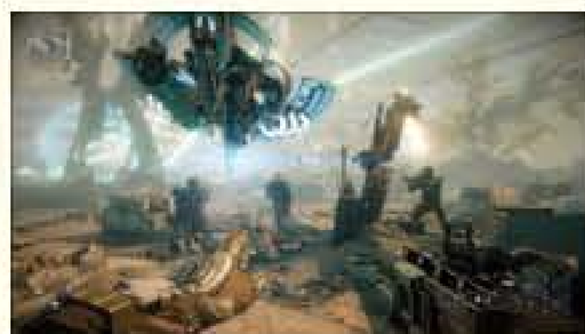


□已玩过 □已完美

本作由 Guerrilla Games 打造，是著名 FPS 系列“《杀戮地带》系列”登陆 PS4 平台的第一款作品，也是 PS4 的首发游戏之一。故事发生在 2370 年，在海尔刚战败后，其生存者在维克塔星获得了建立新政府的权利，并利用高墙与维克塔分隔独立。但是和平并未持续多久，维克塔与新海尔刚之间的大战一触即发，玩家则必须扮演暗影特工卢卡斯，用自己的方式阻止战争的发生。本作的单人战斗大多发生在维克塔市，但相比系列以往的线性流程，本作的单人部分更为开放，也增加了更多的潜行要素，玩家能够选择不同的路线与方式完成关卡，场景中还有许多收集要素等待玩家去发掘。武器的种类非常丰富且多样化，不仅增加了诸多新武器，不少系列早期作品中的武器也在本作中得到回归。而名为 OWL 的无人机则是本作的另一位“主角”，它不仅能够为主角提供火力支援，还能够用能量盾为主角抵挡伤害，甚至能够帮助主角完成对终端的黑客任务。除了单人战役外，本作的多人部分也是重要的一环，游戏有着 10 张多人地图可供选择，玩家甚至还能打造自己专属的自定义地图。职业的数量被削减至 3 种，分别为突击兵、侦察兵以及支援兵。而除了传统的对抗模式外，本作 DLC 拓展包中新增了一个 4 人合作模式，该拓展包的上线日期为 2014 年 6 月 24 日。


■本作是 PS4 初期画面最为出色的游戏之一。


■卢卡斯

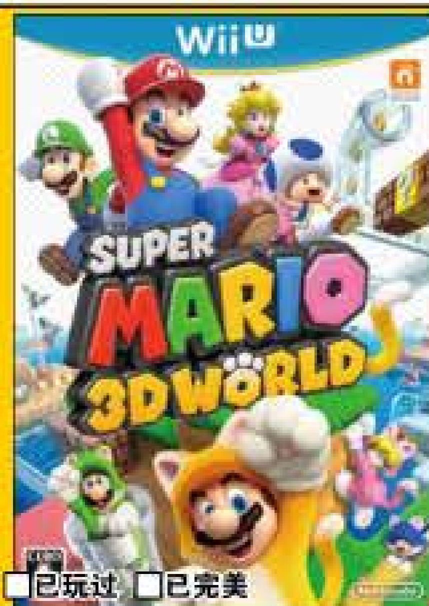

▲ OWL 无人机在单人游戏中发挥着重要的作用。

TIPS

本作的评价虽然褒贬不一，但在商业上却获得了巨大的成功。截至游戏发售后一个多月的 2013 年 12 月 25 日，本作的销量便达到了 80 万套，目前本作的全球销量已经超过了 250 万套。

超级马里奥 3D世界

Wii U	Super Mario 3D World	UCG评分 :27
攻略 336期	日版	11月21日
Nintendo	平台动作	无对应周边

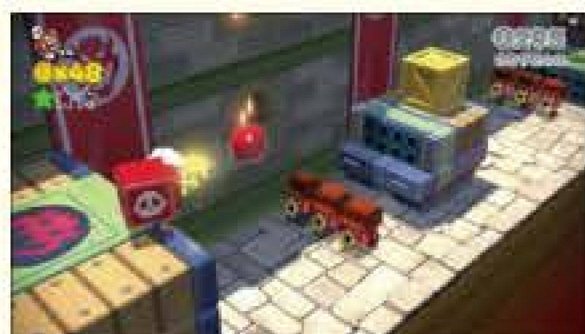


□已玩过 □已完美

《超级马里奥 3D 世界》是 2011 年任天堂在 3DS 平台发售的《超级马里奥 3D 乐园》的正统续作，既是该系列第 6 款立体平台动作产品，也是 Wii U 平台的首款“3D 马里奥”。本作的剧情继承一贯的搞笑且无厘头，玩家可以使用马里奥、路易、桃子公主、小蘑菇以及罗塞塔在内全部 5 名角色，这其中前 4 人都是游戏一开始即可使用，只有罗塞塔需要先通关第 9 个世界的第 2 关后才会解锁。5 名角色尽管操作相同但性能上却存在微妙差别，因此对应不同的关卡时选择适合的角色将获得更多的优势。游戏共有 12 个大世界，环境变化也是丰富多彩，从草原到沙漠再到宇宙空间应有尽有，不少关卡中都蕴含了小彩蛋，老玩家一一寻找起来别有一番乐趣。本作中玩家可以换上强力的猫主题服装，不但可以攀爬墙壁，还可以用爪子攻击敌人。此外还增加了不少新颖别致的道具，这令玩家在闯关时可以更为随心所欲。值得一提的还有本作对 GamePad 的应用，比如玩家对着麦克风吹气就可以将画面中的蒲公英吹散，露出隐藏的金币，或是将碍事的迷你酷栗宝们全部吹飞；还可以直接按住屏幕上的敌人，阻止它的行动；亦可以转动 GamePad，观察周围的环境等等。虽然这些小设定并不会对玩家游戏构成多大帮助，但由此也可见任天堂对本作的精益求精。另外本作还支持 4 人联机模式，只不过到底是相互帮助还是相互迫害就因人而异了。


■刷命关卡自然是不能少的。


▼猫咪造型的马里奥也相当可爱呢！


▲充分熟悉道具的用法才能令闯关的难度降低。

TIPS

如果玩家拥有《新超级路易 U》的存档，就可以在本作中玩到改编自 FC 版《马里奥兄弟》的《路易兄弟》。

闪电归来 最终幻想XⅢ

多机种 | Lightning Returns:Final Fantasy XIII | UCG评分：23
攻略 335 期，研究 336 期 | 中文版 | 11月21日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

作为"《最终幻想XⅢ》系列"的最终作，在经历了《最终幻想XⅢ-2》的主角交替之后，本作的主角宝座再次回归到了系列第一作的主角雷光身上。本作讲述了在距离世界毁灭的最后13天里所发生的故事，雷光作为神的解放者，要在这13天里选出能够被救赎的灵魂。

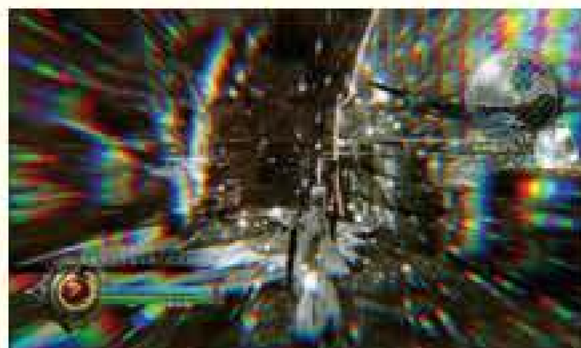
在本作里，玩家能够操作的角色就只有雷光一人，在主线里一些角色会以队友的形式加入战斗，不过无法操作他们。队伍人数的减少所换来的就是雷光战斗性能的大幅度增加，玩家在本作里需要利用换装系统来让雷光在获得各种各样的增幅效果。一次能够装备的服装有三件，通过切换服装来利用ATB槽进行战斗便是本作的最大特色之一。



□换装的配色调整也是游戏的乐趣之一。

本作的另一个特色便是对时间的控制，在游戏里时间的流逝是与现实世界并行的，现实与游戏的时间流速对比为1比6。通过完成主线和支线能够让雷光获得各种各样的技能，在城市里或者野外与敌人战斗来积攒CP值，利用CP值能够发动强大的技能，这些技能里还包括暂停时间，甚至可以让时间倒流。

本作的游戏进行方式也与前两作有所不同，同样一段主线也会有各种各样的完成方法。除此之外还有66个支线任务和83个祈愿画布任务让玩家游玩，野外的敌人还有数量设定，将它们消灭到一定程度时还能够让这一种族灭绝，从此在这一周目内的地图里就无法再次找到它们的身影。本作提倡多周目进行游戏，多周目里重复获得相同的饰品时能够让饰品升级，同时多周目进行游戏时雷光的角色参数也能够继承下来，在下一周目内完成任务后能够进一步提升参数上限。



▲合理进行时间的调配是关键所在。



▶本作与《最终幻想X/X-2高清版》联动的尤娜换装。

TIPS

制作人曾透露，在本作里雷光的身材要比系列前两作更好。

极限竞速5

XOne | Forza Motorsport 5 | UCG评分：27
- | 中文版 | 11月22日
Microsoft | 竞速 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

从初代便开始陪同Xbox系主机征战的《极限竞速》终于在主系列第五作登陆次世代平台，带来的最大进化自然是画面的提升，游戏对于光线照射的重现和场景细节的塑造进入到了一个新的境界，初始发售时便附带了17条精致的赛道。而在登场赛车方面，本作有来自超过50个厂商的200台赛车作为首发阵容，其中包括了本系列历史上第一次出现的开放式四轮赛车，例如达拉雷DW12印地赛车和一级方程式赛车，其中一些赛车还是著名赛车手的爱车，例如James Hunt驾驶过的迈凯轮M23和Niki Lauda驾驶过的法拉利312T2，甚至连经典的莲花E21也在游戏中登场。



□鉴于《极限竞速5》推出时老对手《GT赛车》尚未公布次世代新作，所以本作的车体建模也抢先一步，确立了次世代的拟真建模标准。

本作继承了系列特有的细致车体改造系统，玩家能够对车身的多个部位进行改造。而在本作登陆的次世代主机Xbox One于中国地区发售后，《极限竞速5》也随之成功登陆中国市场，并推出了简体中文版。

不过或许是为了赶着登陆次世代平台，《极限竞速5》也存在着一些小瑕疵，例如赛道当中出现的观众，其实都是一些缺乏建模的纸片人，许多媒体评价中也对于游戏删减了部分《极限竞速4》当中的优秀元素感到不满。最终，《极限竞速5》还是获得了整体中等偏上的评价，在GameRankings和Metacritic的总体平均得分都是79分，低于系列平均水平，但仍然不失为一款佳作。



▲本作加入了更为强大的车体贴图DIY功能，以方便玩家们创造出各种"痛车"。



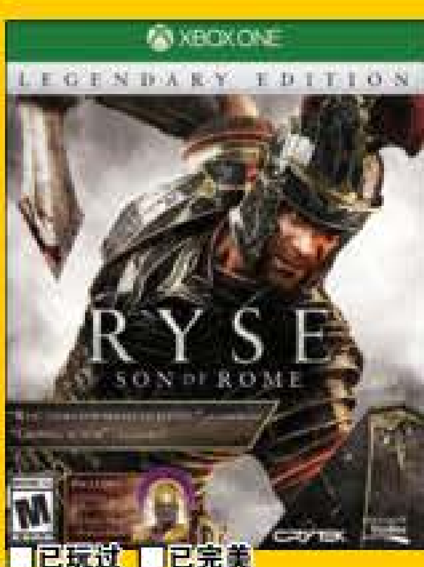
▲除了车体构造美轮美奂，本作对于赛道环境的构筑也令人心醉神迷。

TIPS

在当年，《极限竞速5》于Xbox One身上创造了多个纪录，例如它是当时Xbox历史上销售速度最快的竞速游戏，在2014年2月时，已经有3分之1的Xbox One玩家购买了这款游戏，而到了2014年6月，官方宣布有超过一半的Xbox One玩家都玩过了这款作品，足以证明其人气之高。

崛起 罗马之子

XOne	Ryse: Son of Rome	UCG评分:22
-	美版	11月22日
Microsoft	动作	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

《崛起 罗马之子》以古罗马作为背景，讲述了主人公Marius在为国复仇的过程中，逐步发现罗马帝国背后秘密的故事。由Crytek制作的本作使用了大名鼎鼎的Cry Engine，游戏的画面可以说是当今游戏史上最强画面之一，无论是人物表情的刻画，还是场景的光影表现，每一个细节都堪称一绝。游戏的玩法类似于QTE式的战斗，玩家需要根据敌人的动作光影颜色来判断采取何种动作应对，对敌人攻击造成一定伤害后，敌人身上会出现发动终结技的提示，按下相应按键后就能使用极其华丽的终结技，设计者细心地设计了多种不同的终结技动作，根据敌人的动作、位置以及发动的时机不同，终结技的动作组合也会有很大的差异，而且还有特殊的多人终结技以及场景终结技，使玩家血脉喷张。在战斗外，单人模式中还设有组成罗马方阵、操作大型投石器械等剧情桥段，使得玩家可以获得那个时代的战争体验。除了单人模式外，游戏还设定了支持双人游玩的网络模式，网络模式主要以生存战的形式展开，两名玩家需要并肩作战，对抗一波又一波来袭的敌人，在战斗中获得的连击数越多，则获取的经验也会越多，获得经验提升等级后可以购买各种装备以及能力来强化角色，虽然形式比较单一，但玩起来仍然紧张感十足。游戏还支持移动设备上的XOne Smartglass应用，为游戏带来额外的便利。




☐古罗马时代的角斗场场景在游戏中得到了很好的还原。


☐游戏的终结技打击感十分到位。

TIPS

游戏的多人模式经验设置很特别，只要连击数越高，经验就几何上涨。对于多人模式200级的成就，如果你的技术过硬，理论上，只是理论上，一局打出个上千连击，那么一下子升个一两百级都是有可能的，但就是太费眼神了！

丧尸围城3

XOne	Dead Rising 3	UCG评分:26
-	美版	11月22日
Microsoft	动作冒险	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

《丧尸围城3》的制作组由于变成了Capcom Vancouver，因此在游戏风格上与系列以往作品有较大的区别，但是这些改动都值得肯定。借助XOne的机能，同屏显示的丧尸数量可以说是同类题材游戏中史无前例的，因此玩家能够充分地享受屠戮丧尸的快感。游戏的舞台比系列以往作品都大得多，但玩家这次并非只靠双腿赶路，因为游戏更加强调载具的作用，而且载具本身就是对付丧尸的大杀器之一，很是过瘾！游戏采用了无缝的设计，只要进入游戏后，任何的场景切换都没有读盘，这样的设计给予了玩家一种更真实的感觉。作为游戏特色之一，这一次的"神经病"支线敌人都变成了主线流程上的BOSS战，虽然在数量上可能有所减少，但这些BOSS战的设计都十分精妙，因此仍然能让玩家满意。游戏保留了系列特色的武器合成系统，在游戏中一共能组合出100种以上的武器，虽然不是每一种武器都威力十足，但是恶搞程度绝对是难以想象的，加上系列首创的载具合成系统，更是让游戏的爽快度更上一层楼。游戏在发售后一共推出了4个剧情DLC，每一个DLC都从本次事件中的一些配角的视角切入，从侧面讲述了这场灾难背后的故事，可以说只有玩完4个DLC后才能进一步理解本作的故事，而游戏后来也推出了收录了所有DLC的天启版，玩家们不妨直接选择这个版本。




☐合成的载具是游戏中的大杀器之一。


☐游戏同屏显示的丧尸数量十分惊人。

TIPS

游戏其中一个成就需要完成所有的"PP试炼"，其中三个试炼需要杀死5万、7万、20万只丧尸，但这个试炼很无脑地设定为相互不继承，也就是说玩家需要杀死5+7+20=32万只丧尸……

GT赛车6

PS3	Gran Turismo 6	UCG评分 :25
	特快 336期	中文版 12月5日
	SCE 竞速	无对应周边


□已玩过 □已完美

作为《GT赛车》系列"15周年纪念作品，本作距离前作发售已经过了3年。就如同系列所标榜的高真实度一样，本作在真实度上更上一层楼。制作组在轮胎、悬吊模组和空气动力学上收集了大量的实车运行数据，与优科豪马橡胶和KW汽车的技术合作也让本作的真实度有了保证。全新的画面绘制技术让本作车辆的图像会根据镜头的位置来产生相应的变化，让玩家无论从哪个角度都能看到真实且细致的车辆。大幅强化的画面并不是本作的惟一亮点。本作还收录了多达1200辆真实车辆和37条赛道。与20件不同车厂的合作更让本作出现了仅在游戏中出现的概念车Vision系列。在后续更新中，还出现与著名车厂红牛共同开发的"X"系列赛车，马力超过1500且装有V6引擎的这款概念车在游戏中时速可以超过300英里。对于众多车迷来说，能在游戏中驾驶概念车是一种难忘的体验。除了车辆、赛道或者物理系统外，本作还引入了真实的天气系统，通过GPS的记录，制作组最大程度地以现实为蓝本还原了游戏中赛道的天气。本作还新增了英国著名赛事"古德伍德爬山速度赛"等真实赛事供玩家挑战。当然，对于各位"汽车迷"来说，能给自己爱车拍照留念的"照片模式"也被保留了下来。对于喜爱真实驾驶体验的玩家来说，本作无疑值得推荐。


□众多真实品牌授权的汽车是本作的亮点之一。



□Vision 系列概念车。


▲本作的天气表现相当真实。

TIPS

"《GT赛车》系列"的号召力不仅仅体现在玩家群体，众多赛车手也在游戏中登场亮相。四届F1世界冠军塞巴斯蒂安·维特尔就在本作出现，担任玩家生涯模式F1挑战赛中的教官。纳斯卡车赛冠军车手麦特·肯瑟斯也在游戏中作为车手登场。

智龙迷城Z

3DS	パズドラZ	UCG评分 :-
	-	日版 12月12日
	GungHo 角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是《智龙迷城》系列"中专门为3DS平台开发的一款作品，并非手游版的移植，游戏中没有课金要素。尽管游戏的基本系统与手游版大体相同，但本作收录了全新的故事剧本、角色、怪物，即使会出现手游版中的怪物，也进行了全新的设计，可谓诚意满满。本作在玩法上与国内常见的消除类游戏差不多，玩家触点并移动下屏中的珠子，当相同的珠子形成3个或以上的排列时便会消除掉，使珠子对应的我方指定系别宠物对敌人发起攻击，又或者回复我方血量，消除的珠子越多，伤害或回复的数值就越高。此外宠物还有属性种族之分，注意相互之间的克制关系是也取胜的关键。与普遍消除类游戏不同，本作的珠子可以移动到珠盘的任意位置而非只有相邻一格，但却需要在限定时间内完成移动，这无疑大大增加了战斗的紧张感。在玩家编成的宠物队伍中，处于队伍第一位置的宠物可以发动"队长技能"，使战斗获得优势，根据情况选择不同的队长技能值得玩家思考。收集与育成系统是本作除战斗外的另一大乐趣，宠物数量多达数百只，单是收集全图鉴就要花费不少功夫，玩家在游戏中得到的蛋可以在"研究所"孵化成宠物，通过喂食其他宠物来升级乃至进化，这也是变强的惟一途径。"绘马"是游戏的关键道具，在神社中使用就能挑战各种特殊迷宫，获得大量升级用素材宠物蛋，绘马的获得途径包括每日从指定NPC处领取、迷宫中的宝箱、扭蛋、收集龙石换取和配信。


▲怪物的设计都非常酷。



□通过消除下屏珠子来发动攻击。



▲探索迷宫、打开宝箱是RPG常见的套路。

TIPS

《智龙迷城Z》在发售后约两周的时间里销量就突破了百万大关，可见其人气的火爆程度。在今年七月，为其续作《智龙迷城X》而制作的动画也正式开播。

最终幻想X/X-2 高清移植版

多机种 | Final Fantasy X/X-2 HD Remaster | UCG评分 :—
— | 日版 | 12月26日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种 :PS3/PSV



□已玩过 □已完美

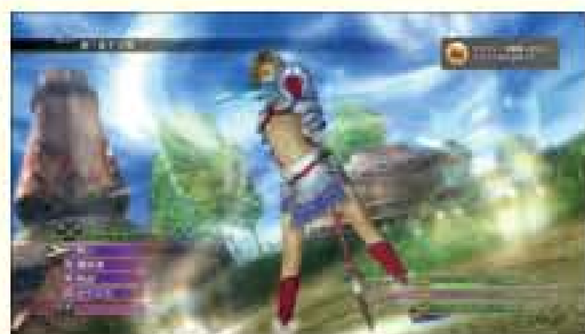
诞生于2001年的《最终幻想X》及其续作《最终幻想X-2》在口碑与商业上都取得了丰收，感人至深的剧情更是成为了不少剧情派玩家心目中永恒的经典。时隔十年之后，SE宣布作为十周年纪念会将这两部作品高清移植，随后《最终幻想X/X-2高清移植版》便于2013年12月26日正式发售。本次高清移植版使用了原本“国际版”的内容，并加入了相当于是《最终幻想X-2》后日谈性质的广播剧作为补充。虽然这次高清移植并没有对游戏系统做出什么调整，但画面得到了大幅强化，同时还有多达60首BGM被重新混编。本次移植版的大部分工作交由位于中国上海的维塔士工作室制作，尽管在移植时遇到了不少困难，但最终成品的质量得到了相当高的评价。双版本在首周的销量均突破30万大关，并对改善SE2013年至2014年财政起到了关键性的推动作用。不过玩家对于混编的音乐、以及新增加的广播剧《will》大多不太满意，北濑加范表示《will》的开放式结局是想留给玩家们更多的想象空间，但显然老玩家们对这个莫名其妙的展开并不是特别买账。2015年5月，本作的简体中文版随PSV首发一起登陆大陆市场，随后又登陆PS4平台，三个平台的存档可以CROSSSAVE。



□高清移植后，角色的面部表情更为生动鲜活。



▲原版（左）与高清移植版（右）的画面对比。



▲所有版本都对应了奖杯系统，增加了挑战的乐趣。

TIPS

本作的美版于2014年3月发售，还在美国加利福尼亚阿罕布拉的Gallery Nucleus举办过一场发布会，会上全部艺术品拍卖所得的利润均捐助给了台风海燕的受害者。

本作是PSN上第5畅销的PS3游戏以及最畅销的PSV游戏。

塞尔达传说 众神的三角力量2

3DS | ゼルダの伝説 神々のトライフォース2 | UCG评分 :25
攻略 第338、339期 | 日版 | 12月26日
Nintendo | 动作角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

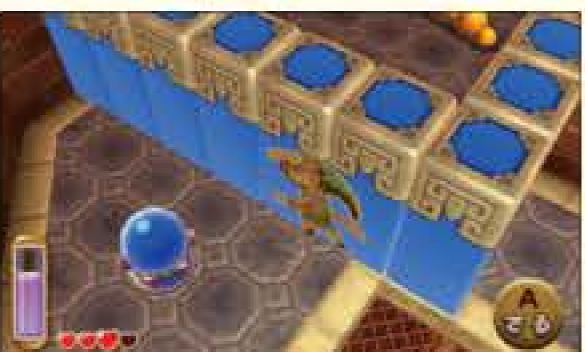
本作是《众神的三角力量》时隔多年的正统续作，亦是3DS平台上首部“《塞尔达传说》系列”的新作。世界观继承自前作，其故事发生在前作多年之后，玩家依然是操纵名为林克的主人公前去拯救七位贤者，追寻三角力量并打倒魔王。本作不仅会出现不少让老玩家熟悉的场景，在两个世界之间交错进行冒险的设定也被继承下来。本作的视角回归到传统的俯视模式，但充分利用了3DS的裸眼3D功能来加入了高低差的概念，让玩家能清楚分辨游戏场景的落差。游戏方式依然是利用道具、机关以及特殊的高低差平台来进行闯关。系列特色谜题还活用了两个平行世界的设定，需要玩家在两个世界之间切换才能解开谜题。林克在本作中获得能变成壁画进入墙壁的新能力，和墙壁融合后画面会切换到3D的侧视角，利用这个能力便可从墙壁缝隙等让人意想不到的地方通过原本不能过去的路。和前作不同，本作更为细致地刻画了林克拯救七贤者的故事，并且流程上的自由度相当高，先前往哪个迷宫救哪个贤者可以交由玩家自由判断。而正因为这种自由度导致迷宫的难度几乎没有梯度之分，整体上来说是款难度适中的作品。本作不仅在国外口碑极佳，国内更荣获过读者评选的“2013年度TV GAME大赏”3DS最佳游戏的第三名，是无愧于《塞尔达传说》之名的佳作。



□回归传统俯视视角的一作，老玩家想必会感到怀念。



□表现了本作特色——林克可变成壁画的一张宣传画，可在官网下载。



▲林克利用新能力解开谜题。

TIPS

本作的美版名为《The Legend of Zelda：A Link Between Worlds》，其副标题与第一作的美版副标题《A Link to the Past》相呼应，其“Link”一词既有代表主角林克、亦有“连接”一意，算是个巧妙的双关语。

2014

1

1月6日 2014 消费电子展在拉斯维加斯开幕，Nvidia 公开次世代超级移动GPU。Valve 公开多款Steam Machine，Oculus VR 公开新型虚拟现实设备。

1月6日 任天堂在3DS 专利纠纷中败诉，今后需要为其销售的每一台3DS 支付一定比例的授权金，可能损失上亿美元。

1月7日 索尼的CES 基调演讲中公布了面向PS4/PSV 以及索尼移动设备与电视机的云游戏服务PlayStation Now。

1月8日 中国正式宣布取消游戏禁令，当日任天堂、育碧等全球各游戏公司股价大涨。

1月27日 微软宣布其已经从Epic Games 手中购买了《战争机器》的知识产权，今后将交由Black Tusk 工作室开发。

2

2月4日 微软宣布印度裔高管萨提亚·纳德拉将成为其历史上的第三任CEO。

2月5日 电商巨头亚马逊宣布收购《杀手学堂》开发商Double Helix Games。

2月6日 索尼集团宣布由于PS4 热销，游戏部门营收激增64.6%，运营利润增长近三倍。同日索尼宣布出售旗下VAIO 品牌PC 业务。

2月18日 "《生化奇兵》系列"开发商Irrational Games 被关闭，大部分员工被裁，仅留下15 人，制作人Ken Levine 将启动小规模新项目。

2月18日 SEGA 宣布将Index 公司拆分为Index 和Atlus 两家公司。

2月22日 PS4 于日本上市，两日实际销量超过32 万台。

2月24日 微软宣布英国Xbox One 降价30 英镑，并同捆赠送《泰坦天降》。

2月25日 英国GameStop 宣布在微软官方价格基础上将Xbox One 售价再下调30 英镑。

2月25日 索尼确认圣莫妮卡工作室裁员，据传有一款开发中的游戏被取消。

3

3月4日 顽皮狗创意总监兼首席编剧Amy Hennig 宣布其已经离职，据传与人事斗争有关。

3月7日 SCEA 创始元老之一，首席执行官Jack Tretton 宣布将于本月底退位，继任者是Shawn Layden。

3月11日 索尼公开了最大存储能力达到1TB 的次世代蓝光光碟。

3月11日 投资165 亿日元的任天堂新研发大楼落成，其软件研发团队将全部搬到该楼。

3月15日 SCE 加拿大分公司宣布PS4 售价将从400 加币提高到450 加币。

3月17日 2014 游戏开发者大会在旧金山开幕，SCE WWS 总裁吉田修平公布"墨菲斯计划"VR 眼镜。

3月19日 《战神Ⅲ》制作人Stig Asmussen 宣布离职。

3月25日 Facebook 宣布以20 亿美元收购VR 技术研发商Oculus VR，当日Facebook 股价大跌。

3月27日 索尼宣布位于东京的Gotenyama 科技中心已经卖给Sumitomo 地产公司。

4

4月3日 "《神秘海域》系列"创意总监Amy Hennig 宣布已加入EA，担任《星球大战》制作人。

4月8日 任天堂召开网络直面会，公开《任天堂全明星大乱斗》Wii U/3DS 版本的发售时间与详情。

4月11日 PAX East 游戏展于美国波士顿开幕，多家重要游戏公司参展并公布新作详情。

4月14日 Capcom 宣布斥资80 亿日元建造两座新研发大楼，今后每年新增100 名员工，不断提升自主游戏研发实力。

4月15日 SCE 台湾分公司举办媒体招待会，公布多款中文游戏详情，并确定"《闪之轨迹》系列"全面中文化。

4月16日 索尼宣布将卖掉其所持Square Enxi 的全部股份，价值153 亿日元，预计获利48 亿日元。

4月21日 台湾任天堂子公司"任天堂溥天"宣告解散。

4月30日 微软与百视通在上海联合宣布大陆行货版Xbox One 将于9 月发售。

5

5月7日 任天堂宣布上财年净亏损464 亿日元，这是连续三年亏损。

5月13日 微软宣布从6 月9 日起Xbox One 不再强制捆绑Kinect 销售，单独出售的Xbox One 定价为399 美元。

5月14日 索尼宣布上财年巨额亏损1283 亿日元，其中游戏部门亏损81 亿日元，平井一夫宣布主动降薪一半。

5月16日 微软正式公布《光环5 守护者》，确定2015 年秋季发售。

5月19日 外媒报道YouTube 将以10 亿美元巨资收购游戏直播网站Twitch。

5月21日 Bethesda 母公司ZeniMax 正式向法院起诉Oculus VR 公司剽窃其VR 技术。



5月28日 原Atlus 母公司会长落合正美因涉嫌财务作假而被捕。

5月29日 索尼公布E3 展前发布会计划，将包下北美40 多家电影院提供给当地玩家收看其发布会现场直播。

6

6月10日 全球最大的游戏展会E3 2014 在美国洛杉矶召开，参展人数达4.89 万人创历史新高。

6月10日 微软在北京时间凌晨0 点30 分举行了发布会，整场发布会几乎不谈政策，全以游戏为中心，展出了《日暮城狂欢》等海量高水准作品。

6月10日 索尼在北京时间上午9 点召开发布会，《神秘海域4》等大作首度公开。

6月11日 任天堂与2013 年一样继续以网络发布会取代传统的发布会，于凌晨0 时

举行，会上公开了Wii U 版《塞尔达传说》等大作，以及展示了全新的amiibo 玩具功能。

6月24日 岩田聪因肿瘤住院治疗，所幸手术十分顺利。

6月27日 任天堂召开股东大会，岩田聪虽然因健康问题而缺席，但是仍然顺利连任社长之位。

7

7月1日 E3 组委会公布2014 E3 游戏批评家大奖，2K Games 的《进化》成为最大赢家。

7月1日 索尼成立SONY Visual Products，正式将连年亏损的电视机业务剥离。

7月10日 第十届中国国际动漫游戏博览会（CCG）开幕，百视通与微软召开新闻发布会，公布了国行Xbox One 的详情，并宣布成立国内首个"家庭游戏产业联盟"，已有12 家知名企业加盟。

7月14日 全球最大规模格斗游戏大赛EVO 2014 盛大举办，NBGI 公布了《铁拳7》。

7月17日 微软宣布将裁员1.8 万人，其中1.25 万人为原诺基亚员工，Xbox 娱乐工作室将关闭。

7月29日 EA 公布EA Access 服务，每月仅需5 美元即可畅玩指定的任何游戏，并有多项特权。

7月30日 微软在ChinaJoy 期间召开新闻发布会，正式公布Xbox One 国行版的售价与发售时间，普通版3699 元，Kinect 版4299 元。

8

8月13日 历时5 天的科隆游戏展正式开幕，本届展会有来自88 个国家超过33 万5 千人参加，较去年有所下降。

8月17日 2K Games 的《进化》再次荣获科隆游戏展的"最佳展出游戏"奖项，同时还获得了大会13 项提名中的共5 项大奖，包括"最佳动作演出奖"等。

8月26日 Capcom 起诉Koei Tecmo 的50 多款游戏侵犯其专利权，要求赔偿9.8 亿日元。

8月28日 全新型号PS3 主机（CECH-4300C）面向日本地区发售，售价为25980 日元（不含税），而之前的三款旧型号陆续停止在日本国内销售。

8月29日 2014 PAX Prime 展会在西雅图举办，多款新作首次亮相。

8月29日 任天堂通过网络直面会的方式闪电公布新款3DS，将全面强化裸眼3D 可视角度，并增加右摇杆。

8月31日 SCEJ 总裁兼首席执行官河野弘正式离任，接任人为索尼创始人之一盛田昭夫的外甥盛田厚。

9

9月1日 SCEJA 举办发布会，公开大量新作消息，包括《勇者斗恶龙》的无双化新作以及多款极具份量的大作。



9月3日 三星在柏林消费电子展期间正式公布与Oculus VR 联合打造Gear VR 头戴虚拟现实装置。



9月4日 Xbox One 于日本首发，各地首发现场极度冷清。

9月9日 年度大作《宿命》发售，首日销售3.25 亿美元，成为最畅销的原创新作。

9月15日 微软宣布以25 亿美元收购《我的世界》开发商瑞典Mojang 公司，该公司创始人及多名核心成员将离职。

9月17日 SCEJA 举办了面向亚洲及日本媒体的TGS 展前发布会，全场围绕新作的中文化，公开了大量PS4 及PSV 大作的中文版。

9月18日 2014 东京游戏展盛大举办，今年的展会焦点是PS4，索尼的"墨菲斯计划"VR 眼镜也获得极高人气，观众总人数突破25 万。

9月19日 Square Enix 宣布在纽约成立神罗科技公司，由原社长和田洋一担任该公司总裁，今后该公司将主要负责云游戏业务。

9月22日 微软在Xbox One 国行版发售前夕紧急宣布延期，目标是在年底之前发售，随后又因台风预警而取消了已经准备好的首发庆典。

9月26日 索尼宣布PS Home 在欧洲和北美地区将于明年初正式关闭。

9月29日 Xbox One 国行版在原定上市计划推迟一周之后顺利发售，首批有10 款游戏获得有关部门审批。

10

10月13日 国行版PS4 通过3C 认证，资料显示其型号可能为CUH-1109A，无线性能方面有所改进。

10月18日 Square Enix 举办《最终幻想XⅣ》玩家活动，正式公布新资料片《Heavensward》

10月21日 育碧美女制作人婕德·雷蒙德宣布离职。

10月29日《光环 士官长合集》国行版首发，在上海环球金融中心举办了盛大的首发典礼。

10月30日 微软宣布完成了最后一轮3000 人的全球大裁员，Xbox 娱乐部正式被裁撤，位于中国深圳的Xbox 游戏机研发部被全部解散。

11

11月6日 任天堂举办网络直面会，公布了3DS《塞尔达传说 梅祖拉的假面3D》等多款大作情报。

11月20日 Activision 宣布《COD 先进战争》成为今年最畅销的娱乐产品，系列累计销售额超过100 亿美元。

11月21日 上海文广集团控股的百视通与东方明珠共同公布了资产整合方案，将形成一家千亿级公司。

11月25日 索尼在投资者会议上表示游戏相关业务年营业额将达到1.6 万亿日元，成为索尼集团盈利希望所在。

11月28日 微软宣布Xbox 日本事业部负责人泉水敬将调职到美国总部，由原索尼美国副总裁高桥美波接任其位。

12

12月2日 预定2015 年秋季发售的《刺客信条 胜利》内部演示影像泄露，将设定于维多利亚时代的伦敦。

12月3日 SCE 隆重庆祝PS 诞生20 周年，举办"PlayStation Awards 2014"表彰经典名作。

12月5日 年末盛会TGA 2014 颁奖礼召开，《潜龙谍影 在线》、《塞尔达传说Wii U》等瞩目大作进行了实机演示。

12月6日 索尼在拉斯维加斯举办"PlayStation Experience"，公布了《神秘海域4》、《街头霸王Ⅴ》等重量级大作的实机演示。



12月11日 索尼PlayStation 国行发布会在上海正式召开。

12月20日 Jump Festa 2015 正式开幕，《最终幻想XⅤ》新情报公布。

12月25日 黑客团体针对个大主机服务器展开攻击。

12月29日 Boyd Multerer 宣布从微软离职。

12月30日 索尼国行主机媒体测试开始。

机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发

PS3	機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST	UCG评分:26
	特快 340期	日版 1月30日
	NBGI　动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是人气高达题材对战动作游戏《机动战士高达 EXTREME VS.》的续作，移植自街机平台的同名作品，并加入了新模式和限时独占机体等新要素。游戏收录了从初代《机动战士高达》到《机动战士高达 00》剧场版为止的 34 部作品，登场的机体不仅包括各作品主人公、人气配角、敌方角色的主要座驾，连一些比较冷门龙套机体也有参战，玩家可以从这些机体当中选择一架自己喜欢的机体，与电脑或是其他玩家进行对战。

游戏的战斗规则和前作一样，都是采用了二对二和战力槽消耗制，对战中双方都拥有 6000 点的战力槽，每当有机体击坠就会减去与机体 Cost 同等的战力槽，一方的战力槽最先降为 0 就算失败。机体的 Cost 分为 1000、2000、2500 和 3000 四个级别，Cost 越高的机体能力值也越强，不过被击坠后减去的战力槽也就越多，因此在选择机体时如何和队友进行搭配也有讲究。

PS3 版的新模式为"FB 任务"，玩家可以选择一架机体去挑战《高达》作品的各场著名战役，并且还可用从任务中获得的点数对机体进行育成。

系统上最大的进化就是将觉醒分成了 AB 两种，A 觉醒消耗觉醒槽快、不过攻击力补正高、觉醒技可多次使用，适合喜欢进攻的玩家；B 觉醒的持续时间较长、不过攻击补正少、觉醒技会消耗完觉醒槽，适合喜欢防守的玩家。另外在前作中只有一部分机体才有的觉醒技，在本作中也对应为全机体。



◀在家就可享受街机厅的对战乐趣。


▲资料性质内容也非常全面。


▲作为初回特典下载内容的 EX-S 高达。

TIPS

作为初回封入特典的是来自《高达前哨战》的 EX-S 高达，不过由于版权的原因，制作方始终未获得驾驶员僚·鲁兹的使用权，所以在游戏中 EX-S 高达的机师就只有一个黑影，也没有语音。

如龙 维新

多机种	龙が如く 维新！	UCG评分:27
	攻略 341期，研究 342, 343期	日版 2月22日
	SEGA　动作冒险	对应机种:PS3/PS4


□已玩过 □已完美

《如龙 维新》是自 2008 年的《如龙 见参》之后 SEGA 以日本历史作为故事背景的第二部外传作品，它以经历明治维新之前的日本为舞台，讲述坂本龙马如何被卷入时代的洪流的故事。本作是首部登陆 PS4 平台的《如龙》，虽为系列的首部 PS4 作品，却能够实现 60 帧的流畅体验，让玩家能够第一时间感受到次世代《如龙》游戏体验的冰山一角。

在本作里，"《如龙》系列"的历代角色都将以维新时期的角色身分登场，系列主角桐生一马在本作里更是拥有了两个日本历史里如雷贯耳的身分：坂本龙马与斋藤一。粉丝们所熟悉的角色以另一种不同的立场演绎不同的故事便是本作的一大看点。

在本作里，玩家可以操作主角坂本龙马使用四种风格来战斗，在战斗时可以在四种风格之间任意切换，可以用剑来砍，也可以用枪来射，甚至能同时用枪和剑来进行战斗。当然，系列传统的打架风格也依然保留着。

作为系列最大特色的数量众多的支线与小游戏也依然健在，虽然由于故事背景的原因这次没了夜店，但是具有时代特色的艺妓也是值得一玩。

本作在发售前还在 PSV 平台配信了免费的 APP，APP 里收录了赌场的部分小游戏、麻将、别宅模式、锻冶屋、钓鱼小游戏以及战斗迷宫等原作里的部分系统要素，由于该 APP 的数据能够与主机版进行存档的 Cross Save/Load，让玩家出门在外也能够刷钱练级。

顺便一提的是，本作的港版特典和《如龙 5》一样，是一本翻译了主线全剧情对话的厚重册子。


■活用四种状态进行战斗是本作的最大乐趣


▲本作的小游戏也颇具时代特色


▲ 2014 年 2 月本作发售时 SEGA 与日本饮食店"花丸乌冬"推出的"花丸特制 龙乌冬"。

TIPS

本作原本只计划推出 PS3 版，后来决定追加 PS4 版，而 PS4 版的大部分移植工作是由《如龙》制作组的一位制作人员单独完成的。

恶魔城 暗影之王2

多机种	Castlevania Lords of Shadow 2	UCG评分：22
	攻略 342期	美版 2月25日
	Konami 动作	对应机种：PS3/X360

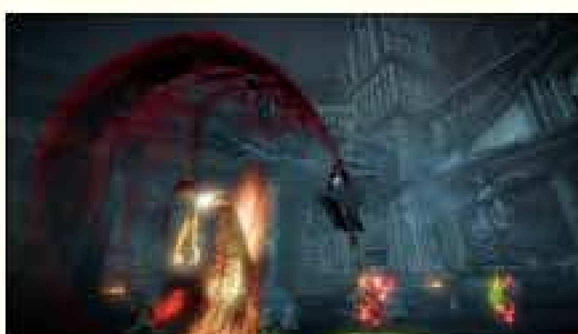


□已玩过 □已完美

本作是Konami交由西班牙的水银蒸汽工作室开发的第三款《恶魔城》游戏，故事承接在《恶魔城 暗影之王》与《恶魔城 暗影之王 命运之镜》之后，但将时间背景设定在了2014年。沉睡了千年之久的德古拉被索贝克唤醒，原来在他沉睡的期间，撒旦的使徒试图令撒旦重现人间。对此深感恐惧的索贝克以“永恒的死亡”为条件诱使德古拉再度奔赴战场，然而德古拉的力量几乎已经丧失殆尽。他需要往来于过去与现代两个世界，逐步取回自己的能力。德古拉的儿子，系列史上人气最高的阿鲁卡多也在剧情中占据了重要的一席。除暗影鞭之外，德古拉还可以使用名为虚空剑和混沌爪的魔法武器，此外还有3种副武器可供选择。不同武器都有独成一派的指令，合理搭配之下能够享受到相当爽快的战斗体验。本作第一次在系统中引入了“潜行”要素，很多时候玩家需要让德古拉变身成老鼠或是附身于敌人身上去进行某些操作，玩家们对这一大胆的尝试褒贬不一。另外，游戏使用了Mercury引擎开发，玩家可以在一个非常开放的世界中自由探索，这也令“恶魔城”的概念从“城堡”扩展到了“城市”。



■游戏共设有四个难度，玩家可根据自身水准选择适合的难度进行挑战。



▲本作的打击感相当不错，战斗效果表现也值得肯定。



▲这是由First 4 Figures创作的1/6德古拉手办，全球限量750个。

不过多达189个收集要素隐藏于地图的各个角落，然而游戏又没有认真做好地图，导致收集起来相当花费时间。本作的日文版于2014年9月4日发售，有趣的是日文版用回了《恶魔城》这个大标题，而不像前两作那样使用的是《Castlevania》。

TIPS

本作的音乐由位于英国的著名录音室阿比路录音室制作，这家录音室曾经出产了大量世界摇滚音乐史中的经典作品。

植物大战僵尸 花园战争

多机种	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	UCG评分：25
	攻略 342期	美版 2月25日
	EA 动作射击	对应机种：X360/XOne



□已玩过 □已完美

《植物大战僵尸》以2D塔防而闻名于世，《花园战争》一反传统，采用3D画面＋越肩视角的玩法。游戏没有战役和剧情模式，所有内容都是为对抗与合作服务。游戏中分成植物和僵尸两大阵营，双方各有4个兵种。植物方是豌豆射手、太阳花、食人花和仙人掌，僵尸方是士兵僵尸、工程师僵尸、科学家僵尸和全明星僵尸。虽然总共8个兵种听起来有些寒酸，但每个兵种都有接近10个变种，基础能力和3种特技均有不同程度的区别，保证了对战的多样化。而更多的系列经典植物和僵尸会作为NPC登场，植物方可以在花盆中种植帮手，僵尸可以在腐土中召唤同伴。而变种和NPC需要通过开包的方式随机获得，开包的钱则可以通过游玩来反复获得。

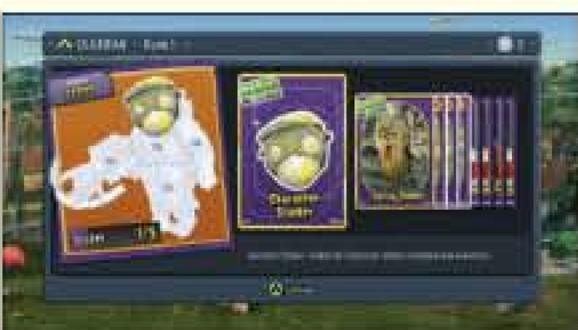
游戏还有着4人合作的花园行动模式，在该模式中玩家可以体验一把3D版的塔防。4名植物要阻挡如潮水般涌来的10波僵尸大军，在BOSS波还会出现实力强大的魔王僵尸。和2D原版相比，3D化之后的战斗难度高了很多，玩起来也更加刺激。官方通过更新的方式为游戏增加了不少内容，尽管始终没有新的兵种出现，也依然延长了游戏的生命力。另外本作一开始只宣布登陆Xbox平台，但在2014年8月18日推出了PS3/PS4版。Xbox One版和PS4版不仅画面更好，还支持特定模式中的分屏玩法。



■仙人掌



■虽然玩家受伤后能够自动回血，但最多只能回到一半。



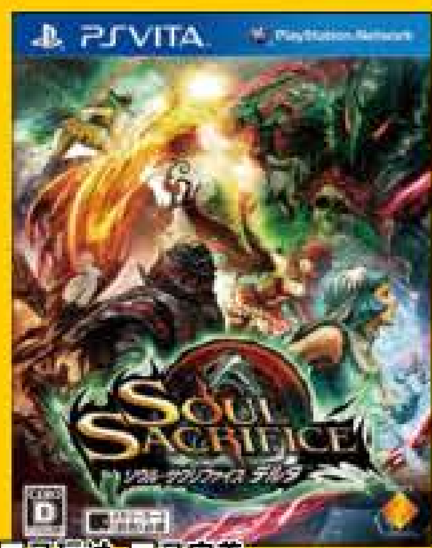
▲只有开出一个变种的全部贴纸，才能获得这个变种。

TIPS

《植物大战僵尸 花园战争》的创意最早来自于宝开上海工作室。根据EA于2015年11月24日发布的数据，已经有超过800万名玩家体验了本作，总共进行了14亿局游戏，有70亿僵尸被消灭。不过这个数据和游戏频繁的降价以及限时免费有很大关系。

暗魂献祭 三角势力

PSV	暗魂献祭 Delta		UCG评分：25
	特快 342期，研究 343期	中文版	3月6日
	SCE	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

继初代一年之后推出的最新作，定位为前作资料篇，各方面都追加了大量新要素。游戏的素质相较初代有了明显的提升，人物建模也获得了向上修正。剧情方面，在初代两大势力对垒的基础上，新增了第三势力“格林”，这也是本作副标题的由来。原有的世界观也因为这一新增势力而做出了部分改变，初代留下的部分谜团也获得了解答。魔物的数量相比前作大幅追加，并且均来自著名的“格林童话”，“小红帽”、“白雪公主”、“三只小猪”等知名童话都会摇身一变成为魔物出现在玩家面前。系统方面追加了部件换装要素，玩家可以单独更换上身、下身和装饰三个部分，更加自由。玩家在进行游戏时，需要在三大势力中选择其一效命，不同势力下完成任务获得的报酬、对待魔物的侧重点、甚至可获得的称号和刻印都会有所区别。除“献祭”与“救赎”的两难抉择外，本作中追加了完全随机决定的“命运”选择。供物的数量大幅增加，同时还对初代的部分供物进行了修改，让其能够更好地与本作的供物形成一套上佳的攻防体系。本作还新增了代价变换仪式和刻入心脏刻印系统，玩家还可以将满级角色的等级归零以换取大幅增强能力的心脏刻印，能够大幅提升游戏的耐玩度。在完成游戏剧情之后，本作还加入了“白纸页面”和“无限魔宫”系统供玩家的长时间收集和挑战。本作的中文版与日版同时发售，足见其对内陆市场的重视。


□建筑高台的魔法也是本作新加入的要素。


▲阿瓦隆、圣域和格林三大势力的标识。


▲来自格林童话中的新魔物。

TIPS

初代剧情中，被魔法师玛琳所囚禁的无名主人公在新作中透露其名为“亚瑟·卡姆兰”，很明显源于英格兰著名的亚瑟王传说。而作中不少登场角色的名字都能看到相似的梗。

泰坦天降

多机种	Titanfall		UCG评分：27
	攻略 343期，DLC 357	美版	3月11日
	EA	主视角射击	对应机种：X360/XOne



□已玩过 □已完美

我们用“空降榜单”来形容一个事物在没有经过时光考验的情况下，突然成为了备受推崇之物，而《泰坦天降》从名称上就表达了这种野心。由“《COD 现代战争》系列”开发组 Infinity Ward 的主创们出走后组成的工作室 Respawn Entertainment 开发，交给动视在美国市场的老冤家 EA 发行，这款作品虽然走的是科幻路线，但只要游戏形式仍然是主视角射击，就摆脱不了“《COD》杀手”的本质。当然，限于工作室规模和 Xbox 系平台生涯独占的定位，这款能够让玩家扮演的“铁驭”们飞檐走壁并召唤强大的机器人“泰坦”进行作战的游戏并没有做出那么嚣张的宣言，而是把精力放在了打磨游戏的对战内容上。玩家在游戏中会体验到立体的战斗乐趣，场景当中绝大多数区域都可以通过喷射背包发动的二段跳跃和壁走到达，而铁驭和泰坦之间看似力量悬殊的对抗，也会因为场景当中复杂的建筑构造和铁驭手中用于对抗泰坦的重型武器而产生悬念。

对战时除了选择不同的武器，玩家还可以选择不同的主动技能、爆炸物和泰坦的类型，再用不同的 Perk 来强化角色的特点。而在每场战斗当中，玩家可以使用三次“烧卡”消耗道具来获取不同的增益，从获得独特武器到自动入侵战场上的机器人等等，不一而足。本作在发售后得到了大范围的好评，游戏杂志《EGM》甚至给出了满分评价。


□飞檐走壁式的移动方式和与巨大泰坦之间的战斗绝对是《泰坦天降》最大的魅力来源。


▲泰坦之间的战斗看似是金属之间的猛烈碰撞，但实际上则是技能和侧移之间使用策略的博弈。


▲《泰坦天降 2》当中还会加入泰坦的近战武器，相信泰坦之间的战斗将会因此变得更为火爆。

TIPS

《泰坦天降 2》在有前作的好评作为前提的情况下，得到了 EA 的全力支持，改为登陆 PS4 和 XOne 平台，并且终于加入了战役模式，而对战模式中也会新增额外的技能和武器，还有新类型的泰坦登场，绝对是 2016 年最不容错过的 FPS 大作。

黑暗之魂Ⅱ

多机种 | Dark SoulsⅡ | UCG评分：27
攻略 343期，DLC 351期、353期 | 中文版 | 3月11日
BNGI | 动作角色扮演 | 对应机种：PS3/X360



□已玩过 □已完美

作为“《黑暗之魂》系列”第二作，本作秉承了第一作黑暗苦涩的风格，被加强的死亡惩罚让本作的难度提升到了一个新的高度。不能查看地图、庞大的场景、各种刁难人的关卡设计都让玩家在探索中不得不时刻打起十二分精神。“死亡”无可避免地成为了本作的主基调，“挑战、死亡、再次挑战、再次死亡”这种循环和死亡惩罚一起伴随着玩家。然而即便挫折感如此之大，战胜强敌和克服难关后的成就感却能让这些挫折感一扫而空，并让玩家有勇气和动力继续挑战接下来的难关。抛开即便放在系列也略显过分的死亡惩罚，本作公平的战斗系统和出色的敌人设计能让玩家在不断的战斗和失败中吸取经验。本作的剧情保持了系列一贯特色，玩家需要从各种游戏细节诸如道具说明和人物对白来推测本作的剧情。存在于地图各处的支线事件让本作剧情与游戏氛围完美结合。另外值得一提的是本作的多人联机部分，独特的“誓约”系统让本作的多人部分变得不同于其他同类游戏。不同誓约的玩家会形成不同的阵营，其多人模式也会随着誓约的变化而变成合作、对抗、防守等多种玩法。随机匹配的队友也让这个强调孤独的游戏变得出乎意料的有人情味。



■赞美太阳！



▲与各种体型巨大的强敌间的生死搏斗是本作的亮点之一。



▲青衣女子

TIPS

你以为自己已经精通本作了？不妨挑战一下不死通关或者不坐篝火通关。一命不死通关本作后能获得戒指“Illusory Ring of a Conqueror”，其效果为让你左手武器隐形。而不坐篝火通关则能获得“ Illusory Ring of the Exalted”，其效果为让你右手武器隐形。

潜龙谍影V 原爆点

多机种 | Metal Gear Solid V: Ground Zeroes | UCG评分：24
攻略 343期 | 美版 | 3月18日
Konami | 动作冒险 | 对应机种：PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

本作是《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的序章，游戏采用了Konami自家的FOX引擎制作，表现出来的画面效果让人满意，这也让玩家见识到《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的雏形。不过，游戏的主线流程十分短，即便是将全剧情看完，Normal难度下只要约1个小时即可通关，因此也被不少玩家套上骗钱的标签。实际上游戏包含主线在内共收录8个任务，其中6个任务为本体包含，其余2个任务需要通过在线更新来获得，虽然每一个任务都在同一张基地地图内生成，但各个任务的内容风格各异，玩起来也比较有趣，而追求S级评价挑战会使游戏乐趣以及耐玩度相对提升，特别是2个下载任务，分别名为“既视感”以及“未视感”，“既视感”主角是初代的索立德·斯内克，“未视感”则是为《潜龙谍影崛起 复仇》的雷电设计的任务，这种自家玩梗的任务十分有意思。在剧情上，《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》起到了承上启下的作用，因为有了《原爆点》的故事，才有了在日后推出的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的故事延伸，虽然主线的剧情内容让人甚感鸡肋，但是游戏还有一些磁带内容，这些磁带内容对于剧情的研究有着很大的帮助，因此想要将游戏的剧情吃透，将磁带全部收集是必不可少的。值得一提的是，本作与《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》于2015年的11月27日同步推出了中文版，因此如果你尚未玩过本作，那么不妨选择中文版。



◀本作其实就是一个《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的序章版。



◀连小岛秀夫本人也亲自客串到游戏中。

▶骷髅脸。

TIPS

也许是游戏内容太少，Konami在本作发售前上演了一出未上市先降价的举措，将原定为39.99美元的游戏降价至29.99美元发售，但无论如何29.99美元对于这个内容量来说仍然说太贵了……

战国无双4

多机种	战国无双4		UCG评分：27
	攻略 343期，研究 344期	日版	3月20日
	Koei Tecmo	动作	对应机种：PS3/PS4/PSV


□已玩过 □已完美

“《战国无双》系列”十周年之际推出的正统续作，新增包括真田信之、大谷吉继在内的9名角色，加上在《编年史2》中登场的井伊直虎等三人，可操作角色达到55人。无双演武首次采用“国传”的形式，分为展现各地武将活跃身姿的“地方篇”以及终结战国时代的“天下统一篇”。系统方面汲取了“《编年史》系列”的优秀元素，战斗引入双人切换机制，玩家在操纵武将杀敌的同时，还可以调度一名同伴的走位，然后通过即时切换操作角色迅速完成战场任务。这大幅降低了“赶场”的枯燥，同时提升了战斗的紧凑感。以△键起手的“神速动作”是全新的系统，能够配合□键派生出不同的招式，利于在短时间内清除大量杂兵，令战斗的爽快感大幅提升。“杀阵”的发动也不再是以往的拼刀，而是可以配合武器属性或招式达成，对敌将造成巨大伤害。“无双极意”则类似《真·三国无双7》的觉醒，全方位提升角色的能力，也是发动“无双奥义·皆传”的前提条件。流浪演武模式可以作成一名原创角色，辗转各地与无双武将们展开交流，富含大量有趣的对话事件。秘藏武器的设定保留，除了传统的拿法外，还设置了流浪演武模式中的简易拿法，照顾到轻度玩家。



■无双演武中让人为之动容的场面很多，包括真田兄弟的对手戏、大谷吉继切腹等等。


▲本作在DLC上又玩出了新高度，服装类DLC也与后来发售的《战国无双 编年史3》《战国无双4-Ⅱ》通用。


▲神速动作的引入让“千人斩”变得轻而易举，但对付敌将还是得用传统的蓄力攻击和影技。

TIPS

在本作发售期间，官方还推出了名为《战国无双SP 真田之章》的OVA动画，这也是“《无双》系列”的首次动画化。

无名英雄 再来者

PS4	inFAMOUS Second Son		UCG评分：26
	特快 343期，研究 344期	中文版	3月21日
	SCE	动作冒险	无对应周边


□已玩过 □已完美

“《无名英雄》系列”再次成为了PS系主机发售初期的第一方游戏，作为PS4初期的第一方大作，本作给玩家带来的第一印象无疑是惊艳的。作为一个开放世界游戏，本作的地图并不算特别大，但画面相当漂亮。一个虚构却建立在真实基础上的西雅图供玩家们任意探索，众多西雅图的地标建筑都在本作中被一一还原出来。本作的大地图被分成了南北两个大区域和13个小区域，除了南方区域外，其余区域在游戏的一开始就已经向玩家开放。由于超能力种类的增多，本作的战斗部分有了更多的变化。本作的BOSS战并不算多，但都给玩家留下了深刻的印象。在BOSS战中玩家将会有机会用到不同的超能力，而获得超能力的方法正是本作故事的核心。本作的故事发生在前作的七年后，主角不再是玩家熟悉的电系能力者科尔，而是变成了戴尔辛。这位略显桀骜不驯的新主角能够吸收并使用其他能力者的超能力。种类更多视觉效果更加酷炫的超能力除了能够帮助玩家战斗外，还能够帮助玩家更快更帅气地在城市间移动。本作剧情在继承前作正义邪恶之间的抉择之余，引入了近年来现实社会关于自由与安全哪个更重要的敏感话题。本作中并没有真正意义上的反派角色，随着玩家所作出的抉择不同，游戏中的角色将会有着截然不同的结局。



■使用酷炫的超能力狠揍敌人是本作的最大乐趣。


■戴尔辛


▲随着玩家作出的选择不同，本作的故事包括主角的能力会发生很大的变化。

TIPS

前作中的主角科尔在本作一开始就被“宣布死亡”，然而这个并不是开发组的初衷。开发组在构思本作的剧情时参考了前作玩家的奖杯信息，由于大约78%的玩家选择了科尔牺牲自我来拯救世界的结局，他们最后也决定“顺应民意”并构思出了新主人公戴尔辛。

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

多机种	第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇	UCG评分 :24
	攻略 345期 / 日版	4月10日
	NBGI / 策略角色扮演	对应机种 :PS3/PSV



□已玩过 □已完美

《第 3 次超级机器人大战 Z》的最终章，和前作《第 2 次机战 Z》一样，本章也是由两部构成，《时狱篇》是其中的第一部。参战作品继承了前两部的大多数作品，同时还加入了《机动战士高达 UC》和"《全金属狂潮》系列"等具有话题性的新作，而剧情也多是围绕这些作品展开，新鲜度满点。

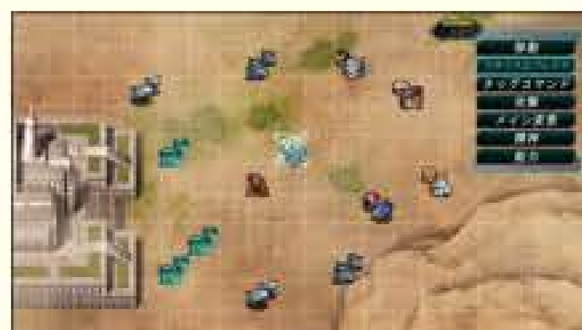
游戏相比之前在系统上有不小的进化，首先改动最大的就是加入了双机小队系统，可以让两架机体组成一个小队出战，小队的构成可任意组合，是根据原作的组合还是战斗的平衡性来组队都由玩家决定，并且在战斗中还能随时更换队伍中主副机体的位置，自由度相当高。

围绕双机小队，这次还衍生出了双机契合度系统，组成双机的单位有一个名为"双机契合度"的两阶段的计量槽，契合度槽满了后就能使用小队专用的"双机指令"，其中包括击破敌人小队时再次行动、下次战斗获得 PP 两倍和回复 SP 等非常实用的能力，作为战术的核心发挥着至关重要的作用。除了双机指令外，契合度槽还能拿来使用极限突破，能无视小队攻击时武器的限制进行攻击，并且造成的伤害更高，是对付 BOSS 的不二之选。

除了小队系统外，新增战术连携系统也是这次的亮点之一，战斗中如果连续消灭敌人的小队就能形成连击，连击越高，接下来的给予敌人的伤害和获得的商店点数也越高，在战斗中如何保持高连击是玩家长期要面对的课题，策略性比以往更上一层。



■新参战的《高达 UC》受到不少关注。



▲本作延续了《第 2 次机战 Z》的 2D 地图。



■本作的主角机。

TIPS

为了纪念本作发售，官方在 Bandai 频道开展了联动活动，活动期间每周都免费公开本作参战作品的动画，玩家可免费观看，并且观看后还可获得下载码，用来下载强化芯片。

光之子

多机种	Child of Light	UCG评分 :-
	攻略 346期 / 美版	4月29日
	Ubisoft / 角色扮演	对应机种 :PS3/PS4/PSV/X360/XOne/Wii U

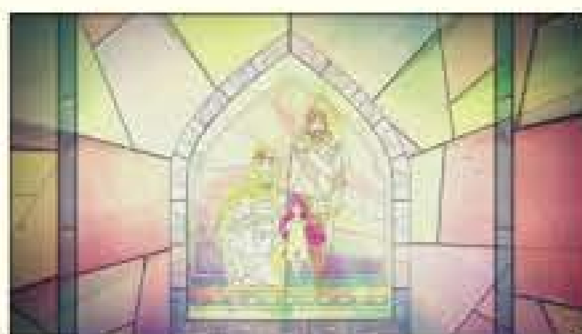


□已玩过 □已完美

《光之子》由育碧蒙特利尔工作室制作，采用 UbiArt 引擎营造的游戏世界结合了 2D 水彩手绘风格的场景、3D 的环境动态和绚丽的光影特效，加上运用押韵的形式写成的对白，让进入游戏的玩家仿佛打开了一册童话绘本。故事发生在正处于绝望之中的雷姆利亚王国，黑暗皇后偷走了太阳、月亮和星星。玩家扮演的是欧若拉——一位拥有着纯净心灵的年轻公主。在不幸死去之后，她的灵魂被带到了雷姆利亚王国，并陆续遇到了各个种族的同伴。为了完成重新找回三种永恒之光的使命，欧若拉必须击败黑暗皇后，让雷姆利亚恢复昔日的荣耀。伴随欧若拉旅行的是萤火虫"微光"，玩家要利用它的能力进行解谜，躲避敌人或者是辅助欧若拉战斗。本作的家用机版支持双手柄，允许另一名玩家单独控制微光，双人合作游玩。游戏系统虽然较为简单，但也有着宝石合成系统、多角色的技能树系统等值得研究的部分。战斗方面，本作采用了真实时间系统（ATB），对日式角色扮演游戏进行了一些借鉴。玩家需要借助角色的各种技能，通过击退、加速等手段，对行动时间轴做出干预。因此调节角色的行动顺序，让自己长期处于优势就成为了本作战斗的一大乐趣。而为本作锦上添花的是，欧若拉公主还可以在场景中自由飞翔，美妙的配乐恰到好处地响起，简直让人流连忘返。



■本作的战斗需要玩家充分考虑角色的技能对行动顺序的干扰。





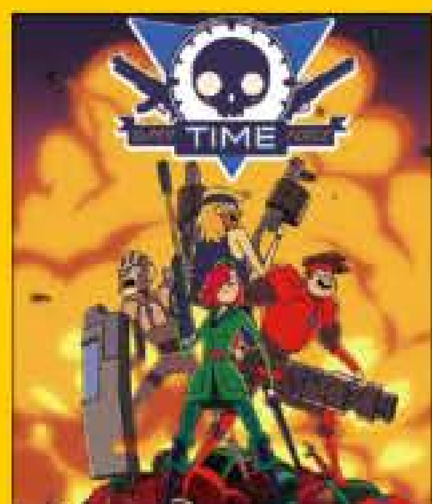
▲天野喜孝为《光之子》绘制的插画。

TIPS

作为一款以数字下载版为主的游戏，《光之子》通过后续更新的方式加入了中文化支持，而简体中文版还采用了中文的配音，让玩家可以聆听动人的美丽童话。此外，本作也在 PS4 和 XOne 平台分别推出了国行版。

超时空战队

多机种	Super Time Force	UCG评分：-
-	美版	5月14日
Capy	动作射击	对应机种：X360/XOne


□已玩过 □已完美

《魂斗罗》作为中国玩家的启蒙大作，其精神早已深深印入了我们的灵魂之中。要说最近几年里，最接近元祖《魂斗罗》的一款游戏，非《超时空战队》莫属。本作和元祖《魂斗罗》一样，是标准的2D纵版动作射击游戏，而且画面也是8位机的点阵风格。游戏中玩家扮演的是一支穿梭于不同时空的战队，玩家需要在6个不同的年代中寻找同伴、挫败敌人，最后和无限博士展开最终决战。游戏中总共有16名角色可供使用，每个角色都拥有独特的普通攻击和蓄力攻击。


■来自不同时空的战士们。

游戏的最大特色是时间倒流系统。当玩家遇到挫折的时候，就可以按键发动时间倒流，从而回避失败和死亡。发动时间倒流之后，此前时空中的玩家依然存在且会继续行动，从而实现无数个位于不同时空的玩家同时行动的壮观场面，将原本坚不可摧的敌人于谈笑间轻松秒杀。

本作最早只登陆了Xbox平台。在2015年游戏迎来了名为“终极超时空战队”的大型更新，并以此名义同时登陆了PS4平台。“终极超时空战队”为大部分关卡追加了新的收集，同时还增设了50个十分烧脑的挑战关卡。作为晚登陆的补偿，PS4版增加了多名独占角色，包括《行》和《教团1886》的主人公，以及SCE全球工作室总裁吉田修平。


■马赛克满天飞的画面有种粗犷的美。


▲不能双打是游戏的最大缺憾。

TIPS

《超时空战队》充满了恶搞情节。在公元673年一关中，玩家的飞船直接压死了刚拔出石中剑的亚瑟王，而远处的兰斯洛特和桂妮薇亚正在偷情。在公元199X年一关中，主人公则是一上来就干死了疯狂麦克斯。此外还有看电视被贞子吓死的绝地武士等等各种恶搞桥段。

看门狗

多机种	Watch Dogs	UCG评分：23
攻略347期，研究348期	美版	5月27日
Ubisoft	动作冒险	对应机种：PS3/PS4/X360/XOne/WiiU



□已玩过 □已完美

育碧开发的一款原创沙箱类作品，以黑客世界为视角打造的游戏主题非常新颖。2013年的芝加哥已经部署了名为ctOS的智能系统，人们的账户、社交、隐私等统统由其掌控，而主角艾登·皮尔斯与其他一些黑客一样试图窃取系统的控制权，但却因为一次不够谨慎的行动而暴露了行踪，自己的亲人也因此丧命，这让艾登下定决心运用自己的技术与藏于系统背后的腐败体系进行抗争。以黑客题材为主的游戏并不常见，将其引入开放世界的体验更是颇具独创性，玩家可以运用自己的技术获取关键情报，或是自由操纵各种城市设施来达成自己的目的，比如通过摄像头之间的跳转定位目标角色的位置和信息，又或是操纵交通信号灯、路障、电箱等设备来阻挡敌人的追赶，玩家的武器不再仅仅局限于手里的枪械，而是让整座城市都为己所用。虽然作为系列的第一款作品而言在“Hack”的手段上显得有些千篇一律，但无疑向玩家展现出了一个全新的发展方向。在联机模式中，玩家甚至可以通过网络入侵到其他玩家所在的世界，完成跟踪和信息窃取并努力保证自己不被发现，而这些几乎都可以无缝融入到单机游戏的体验中，正如同真实世界中黑客间的对抗一般，当然在游戏节奏和对抗乐趣上还有提升的空间，这些就只能寄希望于在续作改进了。目前《看门狗2》已经正式公开，相信这将会是一段更加精彩的黑客生涯。


◀在ctOS的监控下，只要入侵系统，所有人的信息都了如指掌。


▶艾登·皮尔斯。


■通过手机升起路障，阻挡前来追击的敌方车辆。

TIPS

《看门狗》公布之初的宣传片以出众的画面表现惊艳了所有玩家，但随着发售日的临近，逐渐公开的实机演算画面却大幅缩水，即便是次时代平台的版本也未能幸免，因此本作也被玩家戏称为《缩水狗》。

2014

马里奥赛车8

Wii U	Mario Kart 8	UCG评分：24
	特快 348期	日版 5月29日
	Nintendo 竞速	无对应周边



□已玩过 □已完美

在赛车竞速游戏中加入道具，使得赛况时刻有可能产生逆转，这一创意让“《马里奥赛车》系列”经久不衰。Wii U平台的《马里奥赛车8》继承了前作《马里奥赛车7》的空中和水下跑道要素，并且新增了“反重力”的概念。在赛道的天花或是墙壁设置了反重力区域，当赛车进入的时候，车轮胎的机关就会横向变形，以倾斜甚至是上下颠倒的状态行驶在非水平的赛道上。这种反重力的元素造就的赛道特色，恰恰也在游戏标题的“8”（莫比乌斯环）之中有所暗示。二轮摩托车在本作中回归，而每种赛车也都能选择轮胎、车体和滑翔伞的部位，从而改变赛车的性能。作为系列中首次支持720p高清分辨率的作品，《马里奥赛车8》在双人游戏的时候依然能够以60帧的画面素质流畅运行。在联网模式中，游戏最多支持12人比赛，玩家也能够自主举办赛车大会。通过名为“Mario Kart TV”的服务，玩家可以将30秒左右的精彩比赛录像投稿到Miiverse社群，在游戏内进行观赏。



■进入反重力状态时，车子的轮胎会变换形态。

在游戏发售之后一年多的时间里，本作陆续推出了梅赛德斯·奔驰的免费DLC，以及《塞尔达传说》和《动物之森》的大型付费DLC更新包，当中含有林克、静江等新角色，以及以这两个系列为主题而设计的全新赛道、赛车和音乐。而为了配合amiibo产品线，《马里奥赛车8》也通过这些DLC追加了对amiibo的支持，甚至还加入了系列前所未有的200cc超高速竞赛模式。



■来自《动物之森》的角色们参战。

▲得益于DLC更新计划，本作最终呈现出来的游戏内容比起发售初期丰富了许多。

TIPS

《马里奥赛车8》是Wii U平台上销量最高的游戏（截至2016年3月），全世界销量共计超过了750万套。

与《超级马里奥3D世界》一样，本作的背景音乐由超一流的成员组成的大乐团（Big Band）现场演奏，有着许多即兴演出的部分。

2014

勇敢的心 世界大战

多机种	Valiant Hearts: The Great War	UCG评分：25
	攻略 349期	美版 6月24日
	Ubisoft 益智解谜	对应机种：PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

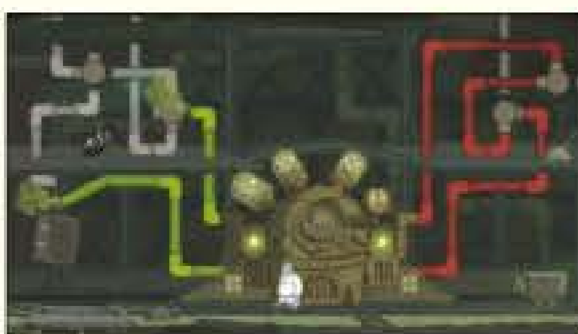
《勇敢的心 世界大战》是由育碧蒙彼利埃担纲制作的动作解谜类下载游戏，游戏以第一次世界大战作为背景，从四名命运被一战旋涡卷入的人的视点来描述这场战争，与其他同为战争题材的游戏不同，本作并非只是让玩家走上战场直面战争的残酷，更多的是以平民的视角凸显这场战场对人的伤害，而本来命运各不相同的人，被战争牵引在一起的同时，也被战争撕得支离破碎，这部关于“爱”的故事也牵动着玩家的心，使得玩家在游戏过程中能感受到和平年代的珍贵所在。游戏的素质相当高，画面使用了2D卡通设计，但这并不影响游戏反映残酷战争的表现力，制作组精心绘制的场景表现出真实的战场，让玩家仿佛置身其中。作为一款解谜游戏，游戏的谜题难度设置恰到好处，在让人感叹谜题设计精妙的同时，也不会对玩家带来很强的挫败感，除了解谜元素外，一些战斗与BOSS战的设计也十分有趣，虽然都是套路式的战斗，但思考攻关的方法本身就极具乐趣。游戏的音乐是一大亮点，时而诙谐时而紧张的旋律，反映出战争中人们渴望和平但又无可奈何的情感，这也很好地烘托出游戏的氛围。另外，游戏不少的场景都取材自真实的一战战场，而游戏中一些史料以及收集品都使用了真实的照片，玩家也可以从侧面了解这段让人类倒退的史实。



■本作的故事从不同人的视点展开。



■游戏画面风格独具特色。



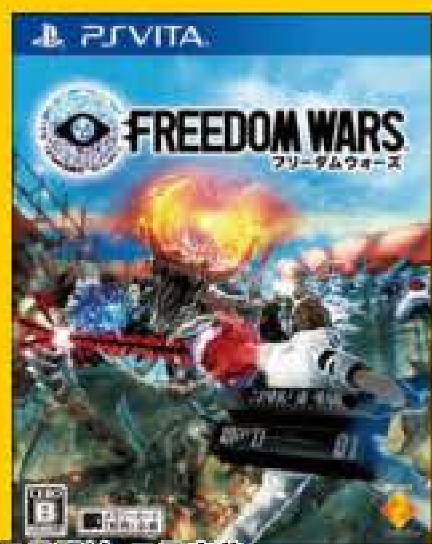
▲作为游戏核心的解谜部分设置恰到好处。

TIPS

游戏的结局绝对可以说得上是出人意料，从这个结局中我们可以看到什么叫战争使人疯狂，战争无情，纵然英雄们的躯体已尘归于土，但他们作出的牺牲却不会被遗忘，我们将让他们留在记忆之中，永不忘怀。

自由战争

PSV	フリ-ダムウォ-ズ	UCG评分：24
	攻略 349期，研究 350期	日版 6月24日
	SCE 动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是由制作过《噬神者》的Shift以及制作过《暗魂献祭》的SCE日本工作室所联手开发的共斗游戏。游戏以近未来为舞台，因为资源的枯竭和环境的恶化，所有生物无法在野外生存，人类为了生存在世界各地建立名为“帕诺普堤冈”的牢狱都市，可是由于资源的问题，各都市间冲突不断。各地的帕诺普堤冈为了管理人民，对大多数人类以资源占有的罪名处以徒刑，这些人被命名为“咎人”，需要强制参加名为“志愿服务”的资源争夺战。


□近战和远程结合的玩法让本作打起来相当激烈。


▲自由的自定义功能也是游戏卖点之一。


▲本作的吉祥物普洛帕，人气相当高。

志愿服务的形式多种多样，有夺还市民、排除目标、据点压制等等，完成这些任务后可获得恩赦点数，用来解锁自己在牢狱都市中的权利。提供给咎人与敌方战斗的武器分为近战和远程两种，其中近战武器又分小剑、大剑和枪，远程武器分为个人携行火器、多目的火器和分队支援火器，任务能携带两把武器出战，可以根据战况需要自由搭配。除了冷兵器和热兵器外，游戏中还有一种叫作“荆棘”的特殊装备，外形有点像绳子，装备在角色的左手上，可以用来进行高速移动或是拉扯巨大的目标让其暂时失去行动能力，结合一般武器可衍生出丰富的作战方法。

作为共斗游戏，本作的网络要素非常丰富，除了可以协力游戏外，还可以和别的势力的玩家展开对抗，系统每隔一段时间就会根据各个势力的表现做出排位，排位高的势力可以获得丰厚的奖励。

TIPS

虽然有着平衡性和BUG的问题导致本作在玩家中的评价一般，不过凭借着官方的大力宣传和当时的共斗游戏热潮，发售第一周还是以18.9万套的销量获得了周冠，并且第二周依然以4.3万套占据着榜首。

妖怪手表2 元祖·本家

3DS	妖怪ウォッチ2 元祖·本家	UCG评分：24
	攻略 350期	日版 7月10日
	Level-5 角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作参战的妖怪数量不仅在前作的基础上新增加了一百多只，还首次施行了双版本发售的形式，若要收集全部妖怪，只能找有其他版本的小伙伴联机交换限定妖怪才能达成。

游戏的系统在前作的基础上做了不少优化，其中魂体系统是基于新地图毛马本村的一德寺追加的要素。魂体是指把手上的妖怪转化成名为“魂体”的装备，可以提升其他妖怪的能力，还能用多个魂体两两结合，生成更加强力的魂体，这让一些后期坐冷板凳的妖怪终于有了用武之地。另外对应双版本，本作在通信部分也有所加强。除了可以进行经典的双人对战外，还能通过新增加的破坏者模式实现共斗，更能相互交换手上的妖怪，利于不同版本之间的收集。战斗系统也对应剧情中的妖怪手表·零式而升级，能一目了然地看到妖怪的喜好和攻击属性的设定非常人性化，更加帅气强力的G必杀技也是本作战斗系统的看点之一。

地图上的探索要素依旧丰富，前作的捕虫和钓鱼等小游戏依然保留，众多的日常事件、随机事件和隐藏事件也为玩家的冒险旅程增添一丝乐趣。而且这次冒险的地图不在限于主人公居住的樱花新镇，玩家还可以操作主人公乘坐电车到达毛马本村、那岐崎町，甚至还能通过NPC到达60年前的樱花新镇进行探险。随着地图的扩大，支线任务也随之增多，所以比起前作，这次的冒险舞台着实扩大了数倍。

这次的剧情以穿越于过去与现代之间的故事为主线，讲述了妖怪手表的由来，还有主人公景太和他的外公庆藏的故事。剧情方面和初代没有太大联系，角色之间的对话依旧贯彻欢快幽默的风格，即使是新进玩家也能轻易融入其中。

TIPS

在前作达成百万级销量的基础上，《元祖·本家》双版本的销量更是一口气突破了300万，如今在日本的3DS软件销量榜上保持着第四名的位置，仅次于《怪物猎人4》。



▲能够乘坐电车前往樱花新镇以外的地方，实在是非常新鲜。



►共斗的破坏者模式似乎得到了不错的反响，后来直接发展成了系列的衍生作品《妖怪手表 破坏者》。


◄本作资料篇《妖怪手表 真打》中的鬼时间里会出现最强的隐藏BOSS日ノ神，其造型源于Level-5的社长日野晃博。

跨越俺的尸体前进吧2

PSV	俺の屍を越えてゆけ2	UCG评分：23
攻略 354·355期	日版	7月17日
SCE	角色扮演	无对应周边


□已玩过 □已完美

PS时代的异色作品《俺尸》的正统续作时隔15年才姗姗来迟。2代的剧情围绕拥有不死之身的阿部晴明以及失去记忆的夜鸟子展开，玩家所扮演的族人受到阿部晴明的陷害，全族遭到斩首的同时还被施加了“短命”和“绝种”两大诅咒。被黄川人复活后，为了摆脱诅咒的族人必须在两年的有限生命里不断战斗，通过交神将优秀的基因传承下去，维持家族的存续并不断发展壮大，直到报仇雪恨的一天。系统方面对PSP初代重制版的新增要素进行了完善和扩充：武器和装备都可以进行锻造，还会随着战斗和继承不断成长；利用联网功能可以访问其他玩家的城镇，在别的家族中选择角色纳入养子、进行结魂、雇佣佣兵等，交流元素大大增强；读取QR码能识别其他玩家的族人、装备资料，也可以用摄像头拍摄他人的容貌直接作成角色。此外还新增了两种全新的职业——“阴阳士”能利用式神之力作战，潮丸、阿修罗等式神会随着主线的推进不断解锁；“鬼头”则是被从家族中除名的狂战士，战斗力极强但完全不听从玩家的指示。本作的迷宫结构、鬼神挑战顺序存在一定的随机性，因此攻略方法并不惟一。主线通关后就能让天界的神明转生为人，迷宫中也会追加最强的隐藏BOSS供玩家挑战。官方举办活动的迷宫“竞骚回廊”很晚才开启，活动结束后会根据玩家的得分排名，配信不同的奖励品。


■受到诅咒的族人惟有通过与神明“交神”才能诞下子嗣，令家族越发强大。


▶夜鸟子


▲本作在日版发售两个月后推出了官方中文版，是喜欢了解剧情的玩家们的福音。

TIPS

夜鸟子这一形象出自制作人桝田省治的小说《斩鬼夜鸟子》，阴阳士所能使用的式神在该书中也都有登场。

最后生还者 重制版

PS4	The Last of Us Remastered	UCG评分：30
研究 351期	中文版	7月29日
SCE	动作冒险	无对应周边


□已玩过 □已完美

从传闻阶段到正式公布，PS4版《最后生还者》似乎肩负着扩充PS4初期独占佳作阵容的重任，对于一个高清重制游戏来说，能够受到这么多的瞩目实属罕见，只能说明2013年刷新玩家游戏认知的《最后生还者》其神作效应余音绕梁。PS4版较之PS3版就画面而言进化还是比较明显的，同时期的原生次世代游戏中画面能超越本作的也并不多。更高分辨率的角色建模和场景贴图，更出色的光影效果和细节，以全高清1080p+60帧呈现《最后生还者》的最高画质，这或许才是它本应拥有的形态。另外还保留了30帧模式，为喜欢电影般画面质感的玩家增添了一种选择。本作新增的拍照模式非常有意思，玩家可以通过丰富的调节功能，在游戏中拍摄出艺术感十足的摄影作品，或是挖掘那些一闪而过的细节，被玩家戏称“拍个照也能玩一年！”拍照模式此后也成为顽皮狗作品的标配。但除拍照模式外，游戏并没有为重制版增添更多独有的内容，这算是本作惟一的缺点。好在重制版完全收录了包括单机剧情、多人地图在内的全部DLC，一次性给玩家最完整的体验。同时本作的网战部分有所优化，更新后还加入了不少需要付费下载的武器和技能，但平衡性并没有因此受损，相反通过预设体验付费内容，还增加了更多的战术与配合，趣味性也得到了提升。对于大部分的PS4玩家来说，这个重制版的确是值得收藏或是重新体验的作品。


■用更好的画面、更丰富的细节获得更完美的体验，何乐而不为？


▲通过社交传播，游戏摄影作品的艺术性也得到越来越多的认同。

TIPS

尽管这是一款仅时隔一年便推出高清版的复刻作品，但它依然是迄今为止全球媒体评价平均得分最高的PS4独占游戏。即便放眼全部的PS4游戏，本作也仅以微弱差距屈居第二。冠军则是PS4版的《GTAV》，也是一款高清重制游戏。

2014

塞尔达无双

Wii U	ゼルダ无双	UCG评分：24
	攻略 352期，研究 353期	日版 8月14日
	Koei Tecmo 动作	无对应周边


□已玩过 □已完美

《塞尔达无双》是 Koei Tecmo 和任天堂合作推出的一部作品，这是 Koei Tecmo 首次和第一方厂商合作制作《无双》类作品。《无双》制作小组 ω-force 与《忍龙》制作小组 Team Ninja 为本作的开发主力，这也是两个小组首次携手进行游戏制作。

本作的可操作角色共有 13 人，之后随着游戏版本升级和 DLC 配信又追加了不少可操作角色。每个角色的战斗方式都各有特色而且最大限度地还原了原作，部分角色还能使用两种以上的武器。

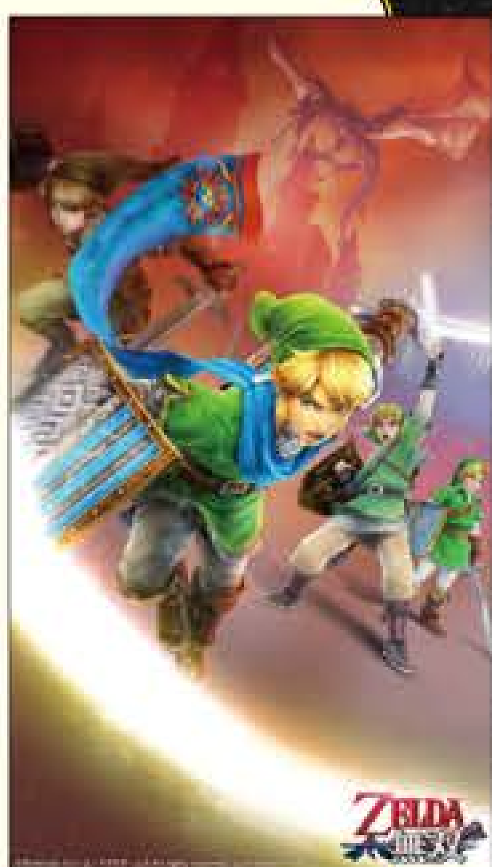

■各角色的战斗风格都有着属于自己的风格

游戏主要内容分为剧情模式和冒险模式两个模式。剧情模式可以让玩家们享受本作的故事，在自由模式里可以使用任意角色挑战已经打过的关卡。冒险模式则是需要玩家收集道具解锁地图各战场的收集要素并寻找终点。在游戏发售后还随着版本升级与 DLC 配信为两个模式分别追加了新剧情和新地图。

本作的收集要素分为角色的心之器、心之碎片以及黄金甲虫三种，它们分布在剧情模式和冒险模式之中，收集心之器和心之碎片可以让特定角色的体力值上限增加，收集金甲虫则能给商店解锁更多的新要素，并且可以在鉴赏模式拿到拼图壁纸。


▲冒险模式无疑是杀时间的利器

在 2016 年 1 月 21 日，Koei Tecmo 还推出了收录所有 DLC 并追加新要素、新系统的加强版《塞尔达无双 海拉尔全明星》。


▶本作出货量达 100 万时官网放出的纪念壁纸

TIPS

游戏还原了原作系列的经典设定，例如说鸡，当玩家的攻击不小心打到（或者是故意去打）旁边的鸡时，过了不久玩家身边就会被一堆鸡淹没并且还会被它们攻击，如果对它们还手的话，还会出现更强的金鸡来对付你。游戏的其中一个奖牌解锁条件就是要被鸡打死并且重玩本关。

暗黑破坏神 Ⅲ 终极邪恶版

多机种	Diablo Ⅲ: Ultimate Evil Edition	UCG评分：24
	攻略 353期	美版 8月19日
	Blizzard 动作角色扮演	对应机种：PS3/PS4/X360/XOne


□已玩过 □已完美

《暗黑破坏神 Ⅲ 终极邪恶版》包含了《暗黑破坏神 Ⅲ》及其资料片《夺魂之镰》，在本作之前，暴雪就已经推出过为 PS3/X360 主机进行操作适配的主机版《暗黑破坏神 Ⅲ》，有着专门的翻滚以及锁定动作，而这次的《终极邪恶版》追加了对次世代主机的支持，因而在 PS4/XOne 运行时画质有着显著的提升。与 PC 版一样，大量的游戏内容随着资料片而加入本作：等级上限提升至 70 级，原有的野蛮人、狩魔猎人、武僧、巫医和秘术师五大职业均追加了全新的技能，增加了对装备自定义方面进行完善的附魔系统，而第六种英雄职业圣教军的参战，以及为本作蒙上死亡阴影的天使玛瑟尔的全新剧情，也令玩家对抗地狱恶魔的征途变得更加波澜壮阔。此外本作还对游戏的耐玩度和便利性进一步调整，玩家可以进入冒险模式，随意选择任务来游玩，而不必一遍又一遍地跑故事流程。新增的涅法雷姆秘境和传奇宝石升级系统都成功地激发了玩家在后期的游戏动力。除此之外，《终极邪恶版》还为多人游戏模式提供了学徒系统，让等级有差距的玩家也能一起战个痛快，而主机版玩家更能通过独有的邮箱系统向好友赠送传奇级装备。尽管主机版始终缺少了中文化的支持，但对倾向于选择本地离线游玩及多人同屏游戏体验的《暗黑破坏神 Ⅲ》老玩家而言，本作无疑是一个绝佳的选择。


■支持次世代平台后，四人本地同屏游玩更加爽快。


◀新职业圣教军。


▲冒险模式的加入使得玩家能够直接选择区域开刷。

TIPS

作为 PS3/PS4 平台独占的特典内容，顽皮狗的《最后生还者》以特殊怪物潜行者、循声者和巨无霸的形式在游戏的涅法雷姆秘境中登场。此外，以《汪达与巨像》的巨像外观为蓝本的塑形设计图也在本作中出现。

苍蓝雷霆 神枪伏特

3DS | 蒼き雷霆 ガンヴォルト | UCG评分 :-
特快 353期 | 日版 | 8月20日
Inti Creates | 动作 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

由知名制作人稻船敬二打造的原创 2D 横版动作游戏，亦被视为“《洛克人》系列”的精神续作。近未来时代，人类之中诞生了拥有统称为“第七波动”特殊能力的各种能力者，而整合国内秩序的巨大复合企业“皇神集团”却在暗中捕获、囚禁这些能力者，以他们来做惨无人道的人体实验。主人公 Gunvolt 是反抗组织“翼”的一员，在一次任务中遭遇了本作的女主人公希安，故事也就此展开。在闯关体验方面继承了浓浓的《洛克人》气息，亦自有一套出色的系统。雷击鳞和电磁结界的设定堪称绝妙：雷击鳞可借由 Gunvolt 射出的避雷针锁定目标，然后不断施加雷电攻击，为通常瞄准→射击这一通常攻击步骤的变种，让玩家能够抓住一瞬间的机会造成长时间输出，而雷击鳞在展开途中还能为 Gunvolt 防御实弹系攻击；电磁结界则是在 Gunvolt 未作出攻击时，能够自动无伤回避任何攻击，高手能借由该系统发挥自己的技术，初学者也不会卡关。本作缺失了《洛克人》系列”最经典的“打土豪抢武器”的传统，更加强调玩家活用 Gunvolt 本身的电磁能力来过关斩将。不过 Gunvolt 可以随着等级提升习得其第七波动“苍蓝雷霆”的各种变化技能，作为拯救危机时刻的大招使用。利用在闯关中获得的素材可以在商店中合成装备，为 Gunvolt 提供各种辅助能力。关卡中设定有出色的机关和隐藏要素，BOSS 战的各种机关设置和应对超必杀技的方法也充满了窍门。



■女主人公希安的第七波动竟然是人型。


▲在 BOSS 战中插入的剧情对话也是一大热血看点（可以关闭）。


■希安的第七波动莫尔弗在游戏中可以赋予主人公近乎无敌的能力。

TIPS

2014 年 11 月 16 日，3DS 推出了 8 位机风格的下载游戏《神威闪电枪》（Mighty Gunvolt），这款游戏中玩家可以体验到与《苍蓝雷霆 神枪伏特》中因剧情原因无法对战的某个 BOSS 的战斗。

讨鬼传 极

多机种 | 讨鬼传 极 | UCG评分 :26
攻略 353期 | 日版 | 8月28日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种 :PSV/PSP


□已玩过 □已完美

本作是 Koei Tecmo 在 2013 年发售的和风共斗游戏《讨鬼传》的资料片，虽说是资料片，但本作的新内容加起来份量已经接近一款全新的作品了。本作在原版的基础上再增加了 6 个章节的主线剧情（无印版的主线剧情也是 6 章），剧情紧跟在前作打败了常夜王之后。随着百鬼队的一众新角色加入以及新的危机迫近为本作的故事打开了新的篇章，同时也为泡沫之里的故事画上了完满的句号。

新武器增加了三种，分别是强调维持连续攻击，而且能同时对多个部位产生伤害判定的薙刀；要在最佳距离下攻击才能发挥真正威力的金碎棒；以及子弹种类丰富的铳。御魂风格加入了献、坏两种，风格数量多达 10 种。同时，御魂的总数量也从前作的 200 个增加到 300 个。无论风格还是武器都与原有的武器有很明显区别。战斗系统中增加了可以与同伴合力发动，一口气打断 BOSS 多个部位的必杀技“鬼千切・极”。敌人方面也追加了很多全新的品种，比如猫又、怨树坊、牛头马面、以及封面新怪忌速火等等。而且游戏发售后，还通过后续的 DLC 追加了常夜女王、祸帝等新敌人，为作品延续了生命力。

与前作一样，本作也推出了中文版但是比日版晚了两个月。此外，2015 年还推出了 PS4 高清版，而且可以直接继承 PSV 版的存档进行游戏。而且 PS4 与 PSV 版都推出了国行的简体中文版。

TIPS

本作其实非常厚道地将无印版的内容完全收录了进去，所以即使是没玩过无印版的玩家也可以直接体验本作，但是奖杯是在无印版的基础上再加码的，所以如果对白金奖杯有追求，还是建议从无印版开始玩起。



▲本作的限定版内容非常豪华，除了送一本原画集和 CD 之外，还有一只游戏中的吉祥物“天狐”的玩偶，非常值得有爱的玩家珍藏。


◀华人御魂设计大赛中获得了第一名的作品“虞姬”，这名角色也同样以 DLC 形式加入到游戏中。



2014

宿命

多机种 | Destiny | UCG评分：22
攻略 354·355期 | 美版 | 9月9日
Activision | 主视角射击 | 对应机种：PS3/PS4/X360/XOne


□已玩过 □已完美

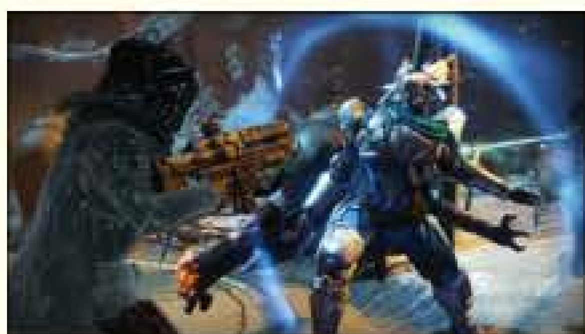
开发与宣传号称耗资5亿美元，有着十年的游戏规划和庞大的世界观，并且交由科幻史诗作品开发的老手Bungie亲手操刀，《宿命》在刚公布的时候就展现出了强大的气场。这款融汇了主视角射击和角色扮演元素的多人网络游戏中，玩家将扮演人类最后的战斗力量“守卫者”，一边与各种来自于外太空的入侵者战斗，一边探寻着入侵者席卷太阳系的真相。


■演出度和实用度都极高的必杀技是游戏当中不同职业和分支职业间差异最大的地方。

游戏的核心职业为泰坦、猎人和巫师，但除此之外还有分支职业的设定，玩家可以通过选择不同的分支职业，来获得特殊的手雷、被动增益和必杀技，而随着游戏不断地推出资料片，游戏当中的分支职业也在不断增多。除此之外，游戏的主要乐趣集中在挑战高难度的副本并获得各种强大的装备上，后期一些高难度的团队副本会需要多位玩家通力配合才能够完成。除此之外，游戏当中也有专门的PVP模式，供玩家们互相对抗，并获取由专门的竞赛奖励兑换的装备。


▲《宿命》的背景设定非常宏大，颇有再造《光环》的气势，但是因为世界观只能通过一步步资料片铺开，目前我们还无法窥见这个世界的全貌。

目前《宿命》已经推出了两个小型DLC和一个大型资料片，其中资料片《掠夺者之王》里不但增添了新的分支职业，还提高了角色的等级上限，并对游戏的核心机制进行了一番改动，使得游戏更为成熟。这个资料片获得了业界的普遍好评，IGN对其给出了9分（10分满分）的评价，比游戏本篇的7.8分要高出不少。


▲挑战强大的敌人，获得更强大的武器，这个古典的模式却在游戏华丽的外观包装下显得分外吸引人。

TIPS

在今年9月20日，《宿命》第二个资料片《铁旗崛起》将会发售，除了增添新的主线任务、护甲、武器和提高光能等级上限，还有新的公共空间、副本和团队副本，甚至是新的敌人阵营和BOSS，让游戏整体素质再度提升。

任天堂全明星大乱斗 for 3DS

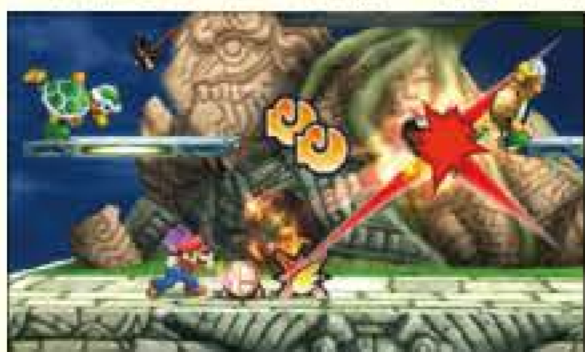
3DS | 大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS | UCG评分：27
攻略 354·355期 | 日版 | 9月13日
Nintendo | 动作 | 无对应周边


□已玩过 □已完美

作为“《任天堂全明星大乱斗》系列”首次登陆掌机平台的作品，本作以超高的素质赢得了玩家们的一致好评，在发售后短短两天内就达成了将近百万的销量，可谓叫好又叫座。在内容方面，本作既然打着“全明星”的口号，角色阵容自然足够豪华，49名可选角色、74名援助角色，还有多达34张的战斗地图、上百种的使用道具，使得本作在耐玩度和趣味性上皆有保障。游戏保持了任天堂一贯以来易上手的传统，操作角色只需简单的按键组合即可使出华丽招式，角色可以自定义装备与必杀技，又让游戏不失内涵，此外难得的是，即使受到3DS机能的限制，本作还能在画面精致的同时，保证了角色动作的流畅，加上拥有不错的打击手感，战斗起来十分爽快。游戏的玩法并非只有简单的乱斗对战，在“清版模式”里，玩家可以操作角色在有限的时间内过关杀敌、捡取道具，让角色获得各种能力上的加成，在接下来的对战中获得优势。而在“简洁模式”中，玩家则需要操作角色完成复数对战关卡，并击倒最终BOSS。这些关卡的对战形式不惟一，除了常见的一对一、二对二战斗，也有与同伴合作击倒巨大化敌人的“巨人战”、玩家一人连续与敌人对战的“军团战”，以及与金属化后、极难击飞的敌人对战的“金属战”，都充满了趣味与挑战性。


■乱斗的一大乐趣在于不同作品的人物共聚一堂。


■豪华的全明星角色阵容。


▲角色的特点在战斗中得到充分体验。

TIPS

该作3DS版要比Wii U版先发售，原因除了Wii U版开发周期更长外，其实还受到同时期其它游戏发售时间的影响，例如同年8月发售的《妖怪手表2 元祖·本家》、10月发售的《怪物猎人 4G》、11月发售的《精灵宝可梦 Ω红宝石·α蓝宝石》，选择错开这些销量怪物级别的作品，在9月发售无疑是恰当的策略。

猎天使魔女2

Wii U	Bayonetta 2	UCG评分：25
攻略 356期	日版	9月20日
Nintendo	动作	无对应周边



性感御姐贝优妮塔在《猎天使魔女 2》中以清爽的短发新造型亮相，在前作的事件结束的数月之后，天使突然出现在了城市的街道中。贝优妮塔为了对抗天使而召唤出了魔兽，却不料遭到了暴走的魔兽倒戈相向。在混乱之中，与她并肩作战的贞德为了保护贝优妮塔，导致自己的灵魂被拖入了魔界。于是贝优妮塔开始前往灵峰，寻找通往魔界的地狱之门……



■短发的贝优妮塔更加妖艳妩媚了。



游戏继承了前作以“魔女时间”为特色的动作系统，强调在千钧一发的瞬间躲避，同时运用手脚上的武器连续不断地击破敌人，酷刑攻击的演出依旧极尽华丽。在此基础之上，本作加入了弓箭等多种全新的武器以及“暗影巅峰”的新能力，只要将积蓄的魔力全部释放，就可以在限定时间内让一切招式都变成强力的召唤攻击。此外，为了让不擅长动作游戏的玩家也能轻松玩下去，本作提供了最简单的难度，通过连打按键就能进行自动攻击和回避，甚至还可以随时切换至触控操作。此外，借助联网模式，玩家可以进行双人游戏，在共斗对抗来犯的敌人的同时互相比拼竞赛。可以说是在各方面都获得了应有进化的出色续作。



▲碧琪公主、林克、萨姆斯的服装，游戏中的掉落物、特效和音效都会随着换装发生改变。

TIPS

本作的同捆套装中包含了追加日文配音的《猎天使魔女》移植版，并且在游戏里提供了任天堂经典角色碧琪公主、林克、萨姆斯等人物的标志性服装。而当贝优妮塔换上其中的《星际火狐》服装之后，玩家就可以在特定的飞行射击关卡中操作《星际火狐》的机体。出现该彩蛋的原因之一，正是本作的导演桥本佑介，而他作为《星际火狐》的忠实粉丝，在《星际火狐 零》的制作团队中也如愿以偿地担任了导演的职务。

零 濡鸦之巫女

Wii U	零 濡鸦ノ巫女	UCG评分：23
攻略 356期	日版	9月27日
Nintendo	动作冒险	无对应周边



距离《零 月食之假面》发售 6 年之久，“《零》系列”的第 5 部正统续作终于登陆 Wii U 平台。这次恐怖物语的舞台是名为日上山的自杀圣地，不来方夕莉、放生莲和雏咲深羽这三位主角出于各自不同的目的踏上这片禁忌的土地，迎接他们的不但是众多恐怖的怨灵，还有着不愿去面对的惨痛回忆。从 Wii 时代开始，任天堂就一直在尝试将体感与恐怖游戏相结合，经过《月食假面》和《真红之蝶》的双重洗礼之后，《濡鸦之巫女》终于将这种体验发挥到了极致。玩家可以将 GamePad 当做是射影机来使用，自由旋转镜头角度来获得更多的击杀分数。本作采用了全新的战斗系统，不再依靠蓄力攻击，而是框入镜头中的怨灵数量越多越可以造成巨大伤害。玩家可以先通过普通攻击将怨灵打出“灵片”，当怨灵 + 灵片数量大于 5 时即可发动威力强大的“快门时机”。当然，系列精髓的“FATAL FRAME”自然也不会少，如果玩家在发动“FF”时同屏敌人数量超过 4 个，那么“FF”的持续时间就会适当加长。剧情一向是本系列的优势所在，本作更是如此。长久以来一直作为里人物出现在各种文档中的麻生邦彦终于显露真身，而初代《零》的主角雏咲深红与深羽、真冬之间的关系更是令人唏嘘不已。另外，通关后玩家还可以使用《死或生》中的人气角色绫音体验到独立的章节。众多性感的服装也激发了玩家们与怨灵对抗的熊熊斗志。



◀本作的场景大多是在开放的森林中，与前几作相比压抑感要稍小一些。



▲游戏中还可见到不少福利性的场面，为恐怖游戏起到了很好的调剂作用。



◀女主角之一雏咲深羽，在她的身上能看出很多深红的影子。

TIPS

本作收录了两首主题曲，分别是 AnJu 演唱的《HIGANBANA》和天野月子的《鸟笼》，这也是系列史上第一次采用非天野月子的歌曲作为主题曲。

极限竞速 地平线2

多机种 | Forza Horizon 2 | UCG评分：26
- | 中文版 | 9月30日
Microsoft | 竞速 | 对应机种：X360/XOne


□已玩过 □已完美

作为《极限竞速》系列"的衍生作品，"《极限竞速 地平线》系列"诞生于X360平台之上，此系列以更加自由的游戏玩法和多样化的赛事内容，为玩家展示了一个不同于系列正统作品，更加张扬爽快的竞速世界。因为赶上游戏主机世代交替的周期，《极限竞速 地平线2》同时推出了X360以及XOne两个版本，这也让本作成为了整个《极限竞速》系列"中惟一同时推出了两个版本的作品。为了保证游戏开发的进度，本作的两个版本分别由两个制作组负责。作为主打的XOne版本依旧由Playground Games工作室打造，X360版本则交给Sumo Digital工作室负责。虽然主机平台的不同，决定了两个版本游戏的巨大差距，不过因为得到了负责系列正统作品的Turn 10的帮助，Sumo Digital所打造的X360版本也同样获得了玩家不错的评价。


■即时变幻的天气系统加上扎实的越野赛事手感，本作在泥地上的表现再上一个新的台阶。


▲与其他交通工具的跨界赛事依旧存在于游戏中。

延续了前作强调自由驾驶的核心乐趣，《极限竞速 地平线2》为玩家带来了更广阔的开放世界，这里参照法国南部和意大利北部的地貌特点，并进行了一些虚构来打造出了几可乱真的世界。城市赛道和越野赛的融合，帮助玩家更深入地体验欧洲大陆的优美风景。

最终，遍布各种欧洲传统建筑的本作，地图规模达到了前作的三倍。加上次世代版本全新增添的天气变幻系统，Playground Games为玩家带来了全新的地平线世界。

游戏内容上，本作也有不少的进化，全新的技能树系统和随机抽奖都令玩家更乐于去进行升级。游戏的网络体验也变得远胜以往，玩家之间的较量和互相挑战方式更加丰富，多样化的挑战类型也自然地融入到了游戏之中。

TIPS

虽然同时发售了两个版本，不过因为赶上世代的交替，虽然新作销量略高于前作，但最终本作两个版本的销量都比较一般，XOne版本全球销量135万套，X360为83万套。另外值得一提的是，为了让玩家更加享受驾驶的过程，本作的曲库中共收录了近150首出色的音乐。

中土 摩多之影

多机种 | Middle Earth Shadow of Mordor | UCG评分：26
攻略 364·365期 | 美版 | 9月30日
WB Games | 动作冒险 | 对应平台：PS3/PS4/X360/XOne


□已玩过 □已完美

本作是一款由"Monolith工作室"打造的开放世界动作冒险游戏，以托尔金笔下著名的中土世界作为背景，讲述了发生在《指环王》与《霍比特人》之间的原创故事。在游戏中，玩家将扮演惨遭兽人杀害化为亡魂的刚铎游侠塔里昂，凭借着神秘精灵亡魂的帮助，在这片已经被兽人控制的土地上奋起反抗，最终粉碎兽人军团的统治。本作的剧本虽为原创，但在细节处与中土世界的重要角色以及重大事件关联紧密，诸如咕噜等《指环王》中的重要角色也有所客串。系统方面，游戏借鉴了诸多当下知名游戏系列的招牌元素，例如"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"的战斗系统、"《刺客信条》系列"的潜行与攀爬系统等。在此基础上，游戏还拥有许多特色系统，其中最大的特色便是主角塔里昂与敌人兽人之间的互动。凭借精灵的强大能力，塔里昂能够对制服的兽人进行审讯与控制，获取敌方统治者的情报。此外，玩家还能将控制的兽人打入敌人内部，协助它们成为统治者来获得更为强大的能力，并让它们在战斗中为自己效力。作为一款开放世界的作品，本作有着两张地图以及众多可玩要素供玩家探索，其中包括了数量众多的支线任务与挑战任务。此外，主角塔里昂也拥有可选择的成长系统与丰富的符文装备，以及拥有战士、游侠、刺客等多种成长方向，成长方向的不同也会让游戏的玩法发生变化。本作还推出了多个剧情DLC，对一些NPC的故事进行了补完。


▲主角塔里昂能够借助精灵的力量控制兽人。


▶兽人——黑色指挥官


■游戏中有着许多生物可供骑乘。

TIPS

《中土 摩多之影》无疑是2015年最大的黑马作品，其开发商"Monolith工作室"此前并没有太多的大作开发经验，但本作却在发售后好评如潮。根据metacritic的数据，本作的PS4版与XOne版分别获得了84与87的高分。

怪物猎人4G

3DS	モンスタ-ハンタ-4 G	UCG评分 :27
	攻略 357期，研究 358期	日版	10月11日
	Capcom	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

作为《怪物猎人 4》的资料篇，《MH4G》继承了《MH4》的 14 种武器，每种武器都对应一套专用动作，从而形成各自的狩猎风格，本作还对部分武器进行了改良，增加不少实用的招式，缩小了武器间的差距。作为狩猎对象的怪物也在不断进化，从以前作品中的亚种、稀少种、特异种，再到前作的狂龙化，而本作则出现了比狂龙化更强的极限状态怪物，让喜欢自我挑战的猎人有了新的挑战目标。

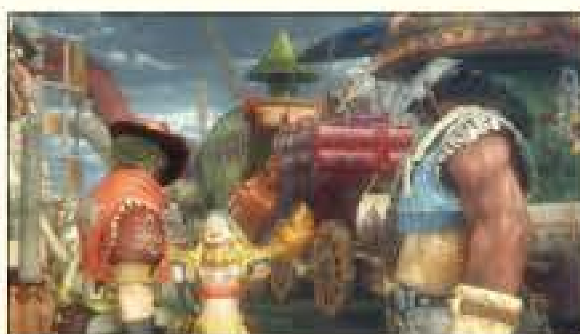


■需要考虑地形立回的高低差狩猎。

高低差依然是游戏的主打要素，使旧有的平面狩猎变成了空间狩猎。和以往相比，由于活动范围变广，怪物也变得更为活跃，会利用墙壁或是藤蔓等地形对猎人展开攻击，甚至还有针对不同层面的招式，真实感更强。

高低差对玩家的动作要素也有不小的影响，其中最为重要的就是跳跃攻击，跳跃攻击如果打中怪物就能爬上怪物的背部进行乘骑，乘骑成功的话能令怪物倒地，是一次绝佳的攻击机会，对于新手来说，利用跳跃攻击也可以较为轻松地进行游戏，可以说是系列吸引轻度玩家一个重要改动。

如果说跳跃攻击是照顾新手猎人的要素，那为老猎人准备的则是公会任务。以前作品中，任务都是固定的好，而公会任务则允许玩家在一定程度上作成自己的原创任务，而且相比普通任务，公会任务还会成长，随着任务等级的提升怪物的实力也会越强，特别是本作还加入了新的极限状态怪物，难度比《MH4》更上一层。


▲到访不同的村子帮助当地人解决委托是本作的主题。


▲和本作一起发售的同捆版主机。

TIPS

本作发售后约 1 年后的 2015 年 10 月 21 日，Capcom 宣布本作的全世界出货数正式突破 400 万套，而系列累积销量则达到 3300 万套。并且在系列一向不温不火的欧美市场本作也首次达成了 100 万套的销量，由此可见本作的海外用户层也在扩大。

2014

邪恶深处

多机种	The Evil Within	UCG评分 :25
	攻略 357期，研究 358期，DLC 368、369、370期	中文版	10月15日
	Bethesda	动作冒险	对应机种 :PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

"生化之父"三上真司重新回归恐怖游戏领域，在《征服》之后四年磨一剑打造出的原创作品。剧情以警探塞巴斯蒂安赶往精神病院的案发现场开始，他很快就遭到了不明人士的攻击，醒来后不但身陷危机，周围的世界也变得离奇甚至疯狂。游戏的剧情悬念丛生，需要配合大量的文档、录音带才能抽丝剥茧般地解开重重谜团，最后的真相也相当震撼。本作的画面标新立异地采用了 21:9 的比例，以昏暗的场景烘托出恐怖的氛围，种种形态诡异的怪物也令人不寒而栗。战斗系统除了用各类枪械射击外，还强调潜行与暗杀。由于主角的能力有限，甚至冲刺一段时间就会气喘吁吁，玩家必须合理利用场景和手边的一切资源（包括火柴、酒瓶、斧头等），才能顺利解决敌人。"十字弓"堪称战略级武器，平时拆除陷阱得到的零件可以用于制作弩箭，闪光、爆炸、电击、冻结等类型的弩箭效果各异，即使是同一个强制战点，采用不同的弩箭就能拓展出截然不同的战术，玩法丰富多样。最高难度"恶梦 -AKUMU-"下主角一击即死，敌人的配置也与通常难度不同，极具挑战性。丰富的隐藏要素和彩蛋也是玩家反复通关的一大动力。



◀游戏发售后还以三弹 DLC 的形式补完了剧情，并埋下了一个更大的伏笔，让玩家对续作更加期待。


■在日本发行时为了评级审核的考虑，本作需以预约特典码"Core Mode"才能解锁更高的血腥度。


▲被昵称为"保险箱头"、"贞子姐姐"的 BOSS 都堪称经典，给玩家留下了深刻的印象和冲击。

TIPS

在流程第 2 章捡到手枪、发现康纳利哨食尸体时，镜头的运用是在向《生化危机》经典的"丧尸回眸"致敬。

日暮城狂欢

XOne	Sunset Overdrive	UCG评分：28
	攻略 358期，DLC 362期　美版	10月28日
	Microsoft　动作冒险　无对应周边	

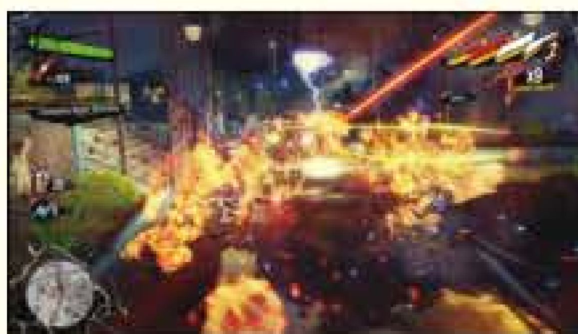


□已玩过 □已完美

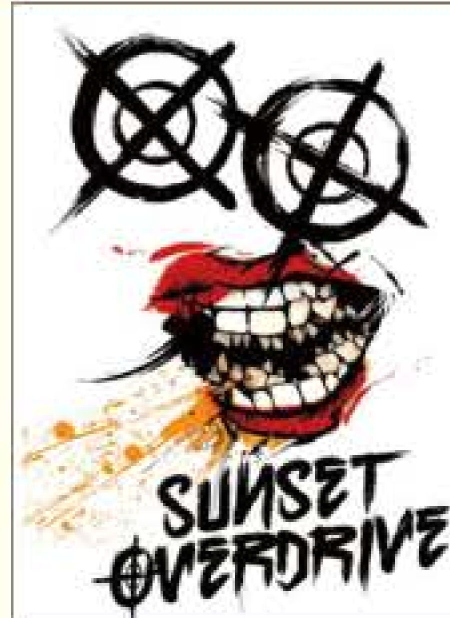
作为 XOne 平台独占作品《日暮城狂欢》是一款怪咖风格十足的作品，故事讲述了名为 Fizzco 的饮料公司推出了一种名为 Overcharge XT 的能量饮品，但这种风行全城的能量饮品却导致了一场异形危机，在游戏中玩家扮演的正是这个末世中的一位草根英雄，在陷入异形危机的日暮城中狂欢。游戏的画面风格相当特别，除了艳丽的画面外，还有吸引眼球的各种武器特效，而且游戏的帧数相当稳定。游戏的操作不同于一般的沙箱游戏，独特的跑酷操作是游戏的核心，跑酷操作不仅仅是花哨的移动，更重要的是它融入了游戏的各个方面，比如强化角色能力、提高风格等级以及躲避敌人攻击等，虽然开始游戏时会有点慢热，当玩家完全熟悉操作后，游戏的乐趣能成倍的提高。游戏的主线流程长度适中，还有大量的支线任务以及挑战任务，支线任务中玩家可以从一些怪咖身上感受到日暮城的人间百态，而挑战任务的全金牌任务更是让人血脉贲张，因此游戏可以说是耐玩度十足。游戏中有 800 个以上的收集要素，虽然数量很多，但这些收集并非无意义的机械行动，因为通过收集可以换取名为 AMP 的能力，而 AMP 正是强化角色能力的魔法系统，因此收集也有了一定的必要性。游戏的网战名为混沌小队，它是合作与对抗并重的游戏模式，开始时各位玩家需要完成相同的任务来比拼得分，而在完成后则需要合作抵御异形的入侵，整个过程热闹非凡。另外游戏还推出了 2 个剧情 DLC 以及包含成就的 4 个更新。



■游戏整体风格十分夸张。



▲游戏的特效相当炫酷。



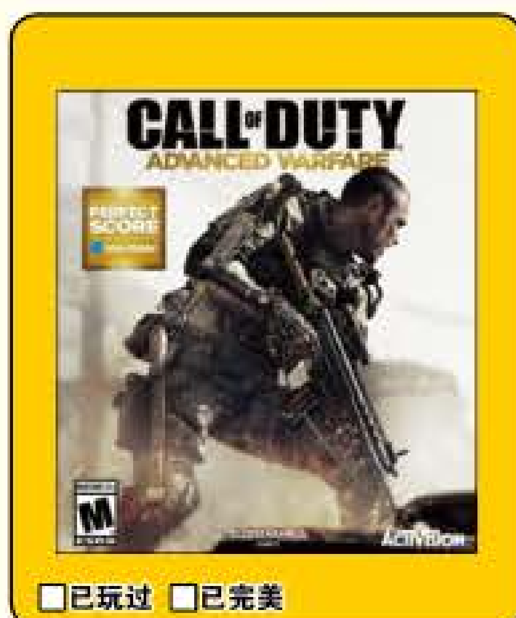
◀本作概念图。

TIPS

本作中有相当多的流行元素彩蛋，比如恶搞《权力的游戏》以及《绝命毒师》等当时热门的美剧，还有恶搞诸如《刺客信条》这样的名作彩蛋等待玩家挖掘。

COD 先进战争

多机种	Call of Duty: Advanced Warfare	UCG评分：26
	攻略 358期　美版	11月4日
	Activision｜主视角射击｜对应机种：PS3/PS4/X360/XOne	



□已玩过 □已完美

《COD 先进战争》一改过去 7 年间系列主要由 IW 和 T 组开发的传统，由此前曾多次参与系列开发的 Sledgehammer 主导开发。故事的世界观被设定到未来，强大的军事企业阿特拉斯成为地球事实上的统治者，主人公一行从为阿特拉斯服务到反抗它的暴虐统治。《COD 先进战争》的最大特色就是无处不在的高科技元素。游戏中出现了无人机、智能手雷、步行战车等一系列科幻武器，其中最具代表性的就是外骨骼动力服。这种服装赋予了战士二段跳、瞬移、隐身、攀爬等能力，可以说是本作的象征。玩家在战役模式中可以通过获得的点数来为其提升性能，而在游戏的多人模式中玩家也会身穿这一装备出战，可以说是近年来系列联机模式中的最大改变。

本作的本篇既没有收录 IW 的特别行动模式，也没有收录 T 组的丧尸模式，只是将《幽灵》的生存模式略加改动作为第 3 大模式收录。而在后续 DLC 中，熟悉的丧尸又回来了。和 T 组的丧尸相比，本作的丧尸另起炉灶，有着自己的故事和世界观，玩家要控制 4 个原创角色逃出生天，并逐渐发现隐藏于队伍中的秘密。游戏中玩家和丧尸都身披外骨骼动力服，不过除此之外的变化并不算多。4 个 DLC 同样都有彩蛋设定，也不乏各种奇奇怪怪的高科技武器。不过相比 T 组的丧尸模式来，设计功力还是差了不少。



▲本作的丧尸模式四小强，依然请来了名演员助阵。



▲凯文・史派西在本作中的言行令人想起来其代表作《纸牌屋》。



■虽然看上去很高科技，但本作的丧尸模式实际上就是 T 组版的换皮。

TIPS

本作的最大亮点，当属游戏的最大反派、阿特拉斯的总裁 Jonathan Irons 由奥斯卡影帝凯文・史派西扮演。他不仅亲自为 Irons 配音，而且还亲身出演这名角色，其精湛的演技为战役模式增色不少。

光环 士官长合集

XOne	Halo: The Master Chief Collection	UCG评分：26
	攻略 359、374期 中文版	11月11日
	Microsoft 主视角射击	无对应周边


□已玩过 □已完美

《光环 士官长合集》是“《光环》系列”于Xbox One上推出的首部作品。游戏收录了系列以士官长为主角的4部正统作品，分别是《光环》、《光环2》、《光环3》、《光环4》。其中《光环》采用的是X360版《光环 战斗进化 周年纪念版》，并和《光环3》和《光环4》一样，对画面进化了高清处理。《光环2》则是完全重制，并收录了原版和新版两个规格，玩家可以在游戏中随时按VIEW键进行切换，就连过场动画也有两个版本。不光是战役模式，游戏还收录了前3作几乎所有的多人地图，以及少量完全重制的地图，使得地图总数超过了100张。


■《光环2》战役模式的难度之大，在系列中首屈一指。


▲《光环3 地狱伞兵 高清版》没有登陆国行，是个遗憾。

游戏并非简单地将4部作品合一收录，而是专门制作了菜单和清单，将4部作品整合到了一起。微软还针对本作特别推出了免费APP：光环频道。玩家可以在里面观看游戏相关的各种动画、欣赏音乐、了解故事背景，甚至还有问答环节。原本游戏只收录了这4部作品，然而游戏发售后联机部分存在不少问题，令玩家怨声载道。作为补偿，微软在努力修复BUG的同时，还特意制作了《光环3 地狱伞兵 高清版》，以免费更新的方式赠予忠实粉丝，使得本作的收藏价值进一步提高。而对中国玩家来说，在当时已上市的国行主机游戏中，本作堪称最大牌的作品，非常值得纪念。

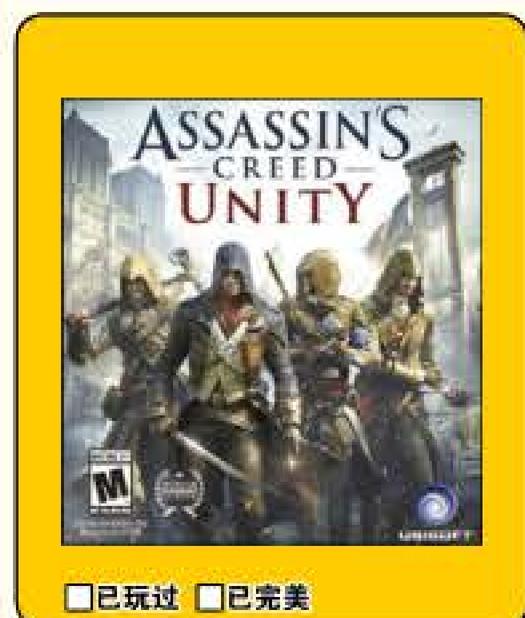

▲ M808B“天蝎号”主战坦克

TIPS

收录了5款完整游戏的《光环 士官长合集》，拥有600个成就，成就总数达到了6000点。无论是成就个数还是成就总数，在所有Xbox游戏中均名列第一。而本作的中国大陆版成就分开计算，拥有478个共计4755点成就，排名第二。

刺客信条 大革命

多机种	Assassin's Creed: Unity	UCG评分：24
	攻略 359期 中文版	11月13日
	Ubisoft 动作冒险	对应机种：PS4/XOne


□已玩过 □已完美

作为历史题材开放世界游戏中的佼佼者，在2016年之前，育碧旗下的“《刺客信条》系列”在保持着每年至少一作的速度持续推出着新作。《刺客信条 大革命》无论是游戏形式还是剧情，都无愧于“革命”一词。本作把故事背景从北美洲搬到了位于欧洲的法国，前两作大获好评的海战部分也被直接取消。战斗系统也发生了很大的变化，与前作截然不同的成长系统配合主角初期弱小的战斗力，使得本作玩家不能再像之前那样“刺客无双”，而是要像刺客那样隐秘行动，正面冲突只会让玩家死得很惨。然后强调潜入并不意味着本作的潜入部分被改进了，本作的潜入系统依然像系列前几作那样蹩脚。配合游戏发售初期帧数过低和剧情薄弱等问题，本作在玩家中的评价并不算太高。即便如此，本作依然有值得称道的地方，育碧强大的美工团队完美地塑造了一个游戏史上还原度最高，规模最大和最美丽的巴黎，玩家站在高处时巴黎的美景可以尽收眼底。与时代符合的各种地标性建筑配合法国大革命这一特殊时期，这个美丽却又充满血腥味的浪漫之都被完美地呈现在了玩家的面前。众多真实历史人物的“友情客串”也是给这段“不为人知的历史”添色不少。和本作的英文副标题“Unity”（团结）所说的一样，本作的多人部分增加了最多四人的合作模式。抛开BUG和糟糕的服务器不说，和好友一起穿梭于巴黎的建筑间刺杀目标的过程还是乐趣满分的。


◀本作最大的亮点：美轮美奂的巴黎。


▲更加严格的反击系统让老玩家在游戏初期的战斗中吃了不少苦。


■本作主角“亚诺”

TIPS

本作中那个1：1大小且美轮美奂的巴黎圣母院花了制作小组整整八个月时间才还原了出来。

2014

龙之世纪 宗教审判

多机种 | Dragon Age: Inquisition | UCG评分：27
攻略 359期，研究 360、361期 | 美版 | 11月18日
EA | 角色扮演 | 对应机种：PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

“《龙之世纪》系列”的正统作品来到了第三作，但是我们看到的却不是一款标着序号为“Ⅲ”的作品，而是一个带着宗教意味的副标题“Inquisition”。在故事当中，玩家身负的任务，就是重建曾经存在过的审判庭（Inquisition），汇聚起德达斯大陆上的各方势力，对抗入侵的恶魔势力和其背后的阴谋家。本作延续了许多系列特有的元素，包括数量众多而且个性十足还能够发展出浪漫关系的同伴，可自定义外貌、性别和职业的主角和充满了王道风格的故事。但是在此之上，《宗教审判》也加入了不少新的特色，例如游戏采用EA工作室中流行的寒霜引擎3开发，画面表现远超过往，新增加的天穹堡垒建设系统可以让玩家一步步强化自己的根据地，获得更多的增益。同时天穹堡垒也会开启特使系统，玩家需要考虑采用间谍、军事还是外交的方式来和德达斯大陆上的不同势力打交道，不同的手段会影响玩家获得的收益。

在作为游戏核心的战斗系统上，《宗教审判》延续了《龙之世纪Ⅱ》的道路，在维持RPG式的游戏机制核心的同时，把战斗的表现形式朝着动作游戏方向靠拢，三个核心职业都有着快速位移的技能，而许多攻击技能的表现方式和判定也有着动作游戏风格，玩起来有种超越了一般动作RPG的爽快感，这也让本作的整体评价更上一层楼，最终夺得了当年的TGA大赏年度游戏奖项。

TIPS

在游戏推出之后，本作陆续发售了5个DLC，其中“屠龙者”DLC为免费的联机模式DLC，但包含了玩家们在《龙之世纪Ⅱ》中最喜欢的同伴之一：伊莎贝拉。同时本作在推出了第一个大型故事DLC之后，在2015年7月便宣布不再为上世代主机推出后续DLC，但是提供了让玩家把上世代版的存档转移到本世代主机上的功能。



◀酷炫的战斗效果和爽快的节奏是本作的重要改进，而效果也非常令人满意。



►“屠龙者”DLC新增的三个联机模式角色，位于中央的就是在《龙之世纪 起源》中便登场，然后在《龙之世纪Ⅱ》中成为同伴角色的伊莎贝拉——一位剑术高明的海盗女王。



►《龙之世纪 宗教审判》有着近乎奢侈的美术追求，最典型的例子就是游戏在选择同伴界面为每一位同伴创作了这种带有塔罗牌风格的立绘卡片。

孤岛惊魂4

多机种 | Far Cry 4 | UCG评分：25
攻略 359期 | 美版 | 11月18日
Ubisoft | 主视角射击 | 对应机种：PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

“《孤岛惊魂》系列”一直以可探索的广阔世界作为游戏的卖点，在《孤岛惊魂4》中供玩家探索的是坐落于喜马拉雅山脉的神秘国度Kyrat，相较于系列以往作品以丛林为主的舞台，在《孤岛惊魂4》中玩家可以看到系列前所未见的皑皑白雪，以及与敌人在雪山之巅上进行死斗。故事方面，主人公Ajay为了遵循母亲的遗愿而来到了Kyrat，却不料卷入了在Kyrat称王的Pagan Min以及反抗组织“黄金之路”之间的战争之中，更离奇的是原来主角Ajay的父母就是黄金之路的创始人，玩家一边带着自己身世的疑问，一边揭开深埋在Kyrat的各种谜团。为了配合剧情设定，游戏创新地引入了分歧剧情的设定，由于“黄金之路”有2个领导人，他们的理念以及行动手段都大相径庭，玩家在数个分歧点上必须选择帮助其中的任意一方，这不仅会对剧情带来巨大的影响，而且还会影响任务以及导向的游戏结局，因此在选择的过程中玩家往往会相当地纠结，但这也是其中的魅力所在。游戏的一大特色就是在野外狩猎，小至猎犬大至犀牛都可以在游戏中找到，由于负重袋以及箭袋等容器的升级需要通过猎杀动物获得毛皮后进行，因此多多狩猎相当有必要。载具方面，除了普通载具、滑翔翼等老面孔外，游戏还追加了空中载具，甚至还有大象这样的无敌地面“载具”供玩家碾压敌人。双人合作模式诚意十足，好友之间可以全程进行合作游戏来体验整个主线流程。



■在主线任务之外，游戏设置了不少挑战类任务。



■神秘的雪怪概念图。



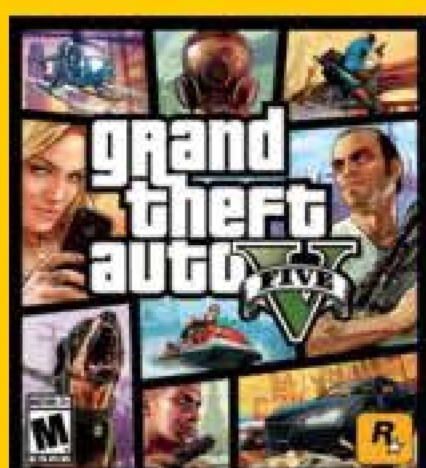
■游戏中敌人的AI相比前作增强了不少。

TIPS

游戏中存在一个十分神奇的结局，在游戏的初段Pagan Min会在宴会上让玩家等他回来，正常来说玩家都会选择逃出宴会，但如果真的在原地等待他约10分钟的话，那游戏就会直接进入结局，让人十分出乎意料。

横行霸道V

多机种	0Grand Theft Auto V	UCG评分 :-
	DLC 368期	中文版 | 11月18日
	Rock Star | 动作冒险	对应机种 :PS4/XOne



□已玩过 □已完美

时隔一年,《横行霸道V》登陆PS4、Xbox One平台。PS3/X360版《横行霸道V》可以和游戏官方网站——社交俱乐部(Sociel Club)联动,通过云存档的方式将重要数据保留到官方服务器上。通过这一点,次世代版可以继承本世代版的存档,而且游戏允许跨阵营继承,PS3玩家可以选择Xbox One,反之亦然。

《横行霸道V》本身就拥有当时最顶级的画面表现,转战次世代平台,更迎来了全方位的进化,并有大量全新要素追加。在次世代版中,游戏画面有了更多的细节,天气、烟雾、爆炸等特效有很大强化,游戏的远景更加清晰,街道上的人流车流更加密集。次世代版《横行霸道V》还为玩家带来全新的主视角模式、野生动物、武器和载具。此外游戏追加了包括混音曲目在内的100首以上的新曲,以及全新的电台节目。而《横行霸道在线》的同场竞技人数从16人提升到了30人。更重要的是,从抢劫任务DLC开始,《横行霸道在线》的更新服务全面转向了次世代版,之后的数次大更新都仅限于次世代版。和最初的版本相比,如今的《横行霸道在线》已经进化到了一个崭新的高度。

■抢劫模式支持4人合作,一共有5个大案等你接手。



▲借助不断更新的各种载具,你将上天下海无所不能。



▲《横行霸道在线》2016年7月初更新的跑车:浪子柒-70。

TIPS

《横行霸道V》创造了一系列令人瞠目结舌的纪录:来自2016年5月的官方数据显示,游戏在全平台(含PC)的出货量已超过6500万套,仅在本体销售上就带来了超过30亿美元的收入。而《横行霸道在线》的微交易至少创造了5亿美元的利润。在2015年11月、距离初版发售两年后,每周仍有超过800万人在《横行霸道在线》里体验虚拟人生。

2014

精灵宝可梦 Ω红宝石·α蓝宝石

3DS	ポケットモンスタ-オメガルビ-·アルファサファイア	UCG评分 :26
	攻略360期,研究361期	日版 | 11月21日
	Nintendo | 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是2002年发售的《精灵宝可梦 红宝石·蓝宝石》的重制版,在第三世代的基础架构上,把第六世代的种种要素植入到其中。

游戏的精灵总数和第六世代一致,多达721种。在第六世代崭露头角的MEGA精灵在本作也有登场,不仅如此,本作可MEGA的精灵数量还有所增加,宝石版御三家的最终进化型均有MEGA形态,而且两只封面神兽也均有自己的起源形态(非MEGA),更加体现了神兽的地位。

地图方面,在第三世代的基础上做了大幅更改,画面内的所有建模均以第六世代为准,虽然很多地形照搬原版,但全新建模和重编的音乐还是能给人耳目一新的感觉。另外部分城镇和著名地点焕然一新,还增加了很多新的NPC和支线剧情,以上改动使得地图内容更加丰富。除了地图内容有大幅进化,游戏系统也是比起原作有很大的进步。最值得一提的是,捕捉到水都守护神的剧情后,就可以使用道具“むげんのふえ”乘着它在空中飞行探索,既可以快速到达其他城镇,还可以遇到飞在天空的精灵,通关后时还能从空中进入一些平时无法到达的岛屿。

系统方面,对第三世代原有的导航系统做了强化。导航系统的功能比原作要多了不少,能够记录每个草丛的精灵种类,对于有收集要求的玩家来说实在是非常有帮助,还有本作新增的“悄悄接近”系统,使得捕捉精灵的过程更加有趣。

剧情方面,这次依旧以两团的斗争为主线,但在一周目结束后,还会追加一小段Delta篇剧情,在这里可以捕捉雷库萨和迪奥西斯两只神兽。而且还补全了原作沉船的剧情,更有和2015剧场版联动的小要素,以便捕捉在《X·Y》里无法获得的历代神兽。



▲《X·Y》的好感度系统依旧有保留。



▲空中探索是系列在玩法创新上的一次重大突破。



►在本作再次登场的沼跃鱼,因为其看透一切的眼神和表情,一度成为了网红。

TIPS

在设定中,两只封面神兽的关系非常紧张,总是打得难解难分,但就以属性来说,海皇牙完胜古拉顿。可到了重制版后,古拉顿的起源形态反倒把海皇牙的起源形态打压得非常彻底(原始古拉顿的弱点只有地面系)。

2015

1

1月4日 PS4 成为PlayStation 品牌中历史上销售速度最快的一台主机。



1月6日 NBGI 旗下官方网络虚拟货币正式进入市场。

1月6日 20 世纪福克斯正式宣布游戏改编的真人电影《刺客信条》的上映日期将延期至2016 年12 月21 日。

1月13日 PlayStation 网络服务计划全面开启，PS NOW 云端服务在北美地区上线。

1月14日 任天堂在两起与主机有关的专利相关诉讼案件中获胜。

1月16日 ACG 业界知名声优，曾在《潜龙谍影4 爱国者之枪》中饰演 "Big Boss" 的大冢周夫因病去世。

1月26日 Square Enix 旗下专门负责云端游戏服务的子公司——神罗科技开始招募内部测试人员。

2

2月1日 在任天堂 2014 年第三季度的财报中显示，截止到 2014 年末其旗下的 NFC 玩偶 amiibo 全球总出货量已经超过了 570 万个。



2月3日 索尼正式宣布索尼在线娱乐工作室（Sony Online Entertainment，简称 SOE）被出售。

2月8日 育碧对其旗下的多款游戏进行了真人娱乐产品的商标注册，包括《舞力全开》、《孤岛惊魂》、《看门狗》、《刺客信条》等等。

2月10日 PSV 版《梦幻之星 在线 2》下载量正式突破 100 万次。

2月20日 主营移动通讯业务的日本企业 Nepro Japan 宣布已成功收购《女神侧身像》、《星之海洋》等系列的开发商 Tri-Ace。

3

3月3日 2015 年游戏开发者大会（GDC 2015）在旧金山正式召开。

3月3日 Epic Games 在 GDC 2015 上正式宣布，旗下的虚幻引擎 4 将从当日起开始完全免费，仅会在开发者通过该引擎创作的作品获得到 3000 美元以上的盈利后，才向其征收每季度 5% 的版权费。

3月10日 稻船敬二主导制作的跨媒体 3DS 游戏《海王》确认已停止开发，发行商 Marvelous 因此损失预计达 4.61 亿日元。

3月12日 在育碧工作了 14 年的《勇敢的心 世界大战》的内容总监 Yoan Fanis 因育碧发展方向与其个人理念不再相同而离职。

3月17日 任天堂与社交游戏企业 DeNA 召开联合发布会，正式宣布任天堂将和 DeNA 合作并开始发展面向智能移动设备的游戏应用。此外，在该发布会上，任天堂还首次公布了他们的代号为 "NX" 的新游戏机。

3月19日 多家外媒首次曝出小岛秀夫与 Konami 不和的消息，并表示小岛将在《潜龙谍影 V 幻痛》发售后离开 Konami

3月20日 PS4 和 PSV 的国行版本在国内正式发售，随同主机一起发售的还有 13 款游戏（其中 PS4 6 款，PSV 7 款）。

4

4月7日 在困境中的 Crytek 获得亚马逊超过 5000 万美元的注资，亚马逊此番对 Crytek 的 CryEngine 的投资也被视为将大举进入游戏业界的一个信号。

4月11日 寺田贵信在《机战》系列" 的官方博客发表了公开声明，称自己 3 月末已经辞去了 B.B.STUDIO 的董事职位。

4月14日 《横行霸道 V》的 PC 版正式发售，至此本作所有版本的成本相加已经达到 2.68 亿美元。

4月27日 Konami 宣布在玩家中口碑极佳的《寂静岭》新作（《P.T》）项目已被取消。

4月28日 Konami 宣布，公司已经从纽约证券交易所主动退市，但其在东京证券交易所和伦敦证券交易所的上市位置依然保留。

5

5月12日 五十岚孝司发起了新作 "恶魔城" 风格的《血罪 暗夜仪式》的众筹，在 3 小时内就达到了本次众筹的金额目标——50 万美元。

5月12日 育碧宣布了原本被称为"胜利"的"《刺客信条》系列" 新作副标题，本作的副标题被确定为 "枭雄"（辛迪加）。

5月12日 "《女神异闻录》系列" 的销量正式突破六百万套。

5月20日 Chinajoy 方面正式出台禁令，今年的 CJ 展会中将严禁 ShowGirl 着装暴露。

5月22日 Doug Bowser 正式出任任天堂美国区副总裁，值得一提的是 "Bowser" 也是任天堂游戏中的人气反派 "库巴（クッパ）" 的英文名。

6

6月3日 "《战争机器》系列" 开发组 Black Tusk 正式更名 The Coalition。

6月5日 粉丝众多的欧美 RPG 王道之作《辐射》正式公布了最新续作《辐射 4》。

6月9日 CD Projekt Red 正式宣布《巫师 3 狂猎》的销量已经突破 400 万套

6月15日 一年一度的玩家盛会 E3 2015 正式开幕，今年展期内到场观众超过 52000 人，并且有超过 2000 万的玩家在 Twich 上观看了 E3 2015 的网络直播。

6月16日 当地时间 15 日 9 点 30 分，微软发布会如约而至，《光环 5》、《极限竞速 6》、《古墓丽影 崛起》和《战争机器 4》是今年的主角，此外还在发布会上公布了 Xbox One 的精英手柄。

6月16日 当地时间 15 日傍晚，索尼发布会给



玩家们带来了巨大的惊喜，由《最后的守护者》、《最终幻想Ⅶ 重制版》和《莎木Ⅲ》组成的情怀三连击让玩家们陷入了狂欢。

6月17日 任天堂的E3直面会在当地时间6日上午9点与玩家们见面，针对“《超级马里奥》系列”三十周年而公布了一系列马里奥游戏。

6月25日 PC版《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》因为BUG众多而下架。

6月29日 第三届上海游戏精英峰会在百事通大厦顺利召开。

7

7月8日 2014年圣诞节时曾大肆攻击PSN和Xbox LIVE网络的黑客组织Lizard Squad的一名成员Julius Kivimaki被芬兰法院判为有罪。

7月11日 任天堂总裁岩田聪因胆管肿瘤病情恶化逝世，享年55岁。

7月14日 Xbox日本区业务负责人泉水敬离职，泉水敬此前已在微软工作超过13年，据悉Xbox日本区的新负责人将是高桥美波。

7月18日《莎木Ⅲ》众筹大获成功，在一个月的时间内共有近7万玩家相应本作的众筹，并且总终筹集到了633万3295美元。

7月24日 香港动漫电玩节2015开幕，索尼的“墨菲斯计划”（最终定名为PS VR）首次与中文游戏市场的玩家们近距离接触。

7月28日 2015 IndiePlay中国独立游戏嘉年华颁奖典礼于上海成功举行。

8

8月2日 Chinajoy 2015在上海圆满落幕，今年4天的展期内总共吸引了272900人前往参观。



8月5日 德国科隆游戏展开幕，此后的4天内总共有超过34万名观众进场参观，再次刷新了记录。

8月5日 一款名为“Smach Zero”的Steam掌机在科隆展上公布了售价和发售日。

8月7日 中国三七互娱网络科技股份有限公司以6350万美元的价格收购了拥有《格斗之王》等经典IP的SNK。

8月20日 2015年度口袋妖怪锦标赛于美国波士顿正式开幕。

8月26日 Konami正式确定《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的繁体中文版将会在2015年12月推出，这也是系列首部中文化作品。

9

9月1日《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》正式发售。



9月2日《神秘海域4 盗贼末路》公布发售日，游戏将于2016年3月18日正式发售，届时中文版也将同步发售。

9月6日《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》在发售不到一周的时间内，全球出货量已经突破了300万套。

9与7日 Xbox游戏盛典2015在香港举行，《光环5守护者》、《古墓丽影 崛起》等都确定将会在Xbox平台推出中文版。

9月10日“《精灵宝可梦》系列”新作手游《精灵宝可梦GO》正式公布。

9月14日 任天堂官方宣布原常务董事君岛达己将接替不久前因病去世的岩田聪，从9月16日起出任任天堂社长。

9月17日 TGS 2015在千叶幕张展览馆正式开幕。本届TGS上索尼宣布了亚洲地区PS4的降价，并且再次掀起了一波游戏中文化的风潮。

9月17日 为了照顾看不懂英文的日本玩家，《莎木Ⅲ》在铃木裕所在的YS NET公司的官网上开始第二波众筹。

9月18日 FOX引擎总监Julien Merceron被确认已从Konami离职。

10

10月2日 2K Sports宣布《NBA 2K16》首周销量突破400万份。

10月9日 北美地区的PS4售价正式从399.99美元下调至349.99美元，降幅达50美元。

10月8日 索尼收购体感技术公司Softkinetic。

10月10日《辐射4》官网信息中确认本作存在官方中文版。

10月13日 为期一周的《星球大战 战场前线》Beta测试圆满结束，据数据显示在一周时间内共有超过900万人参与了此次测试。

10月16日 根据华尔街日报的消息任天堂新主机“NX”已经向第三方发放开发套件。

10月20日 外媒报道小岛秀夫已于2015年10月9日正式离开了Konami位于东京的工作室。

10月23日 港版1TB版本PS4开始售卖。

10月27日《光环5守护者》正式发售。

10月28日 巴黎游戏周2015拉开大幕。索尼公布了《GT赛车 Sport》以及《铁拳7》PS4版等重磅消息。

10月29日 任天堂宣布了旗下的NFC（近场通信）玩偶amiibo销量已经突破2100万套。

11

11月2日 SNK宣布将退出柏青哥业界，将精力专注于游戏的开发。

11月4日 Steam中国区开始使用人民币结算，独特换算规则使众多大作价格实惠。

11月5日《光环5》在发售后的一周内，其游戏软件及相关周边产品总共创造了4亿美元的销售额，一举成为了系列之最。

11月10日《辐射4》正式发售。

11月12日 XOne全新系统（New Xbox One Experience）开始向玩家推送，向下兼容X360游戏的功能也全面袭来。

11月18日“《战场的女武神》系列”连续公布两款游戏。包括初代的PS4重制版以及全新作《苍蓝革命的女武神》。

11月21日 PS4确认PS2游戏模拟功能。

11月25日 2015年家庭游戏开发者大会正式开幕。

11月25日 国行PS4+XOne用户超过50万。

11月25日 PS4全球销量突破3020万台，PS4达成这一成绩所花的时间比前辈PS2还要少2个月。

12

12月1日 任天堂新会员服务“任天堂账号”正式启用。

12月2日“《妖怪手表》系列”累计出货量突破1000万套。

12月3日 PlayStation Awards 2015获奖游戏全部揭晓，《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》、《横行霸道Ⅴ》获得多项奖项。

12月4日 The Game Awards 2015颁奖典礼顺利落幕，《巫师3 狂猎》成为最大赢家。

12月6日 PlayStation Experience在旧金山开幕，《最终幻想Ⅶ》放出实机画面，《皇牌空战7》公布。

12月16日 小岛秀夫正式离开Konami独立，新Kojima Productions成立，将有索尼合作推出新作。

12月22日 BNEI宣布，前Konami全球技术总监、FOX引擎技术负责人Julien Merceron正式加入了BNEI，出任公司的技术总监。

12月24日 Capcom官方宣布，11月末发售的《怪物猎人×》的出货量已经超过了300万套（包含数字版）。

热情传说

PS3	テイルズオブゼスティリア	UCG评分 :26
	攻略 364·365期 研究 366期	日版 1月22日
	BNGI 角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是“《传说》系列”20周年纪念作，由藤岛康介、猪股睦实、奥村大悟、岩本稔四位系列历代作人设画师担当本作的人设，音乐上更是实现了樱庭统与椎名豪两位作曲家的首次合作。

本作的战斗系统依然是重视动作性操作的线性战斗系统，取消了类似于一般日式RPG里MP设定的传统TP制，而是选择了类似于《宿命传说2》TP制的SC制，在战斗时无需使用道具来回复SC。同时加入了《圣恩传说》里大受好评的滑步系统，让玩家拥有除了防御之外可以用来应对敌人攻击的手段。本作战斗系统的最大特色便是加入了“神依”系统，该系统能够让人类角色和天族角色融合，融合之后角色只能使用单一属性的奥义和天响术，但是两者的攻击和防御等数值会相叠加，从而能够针对敌人的弱点属性和种族进行更多的伤害输出。



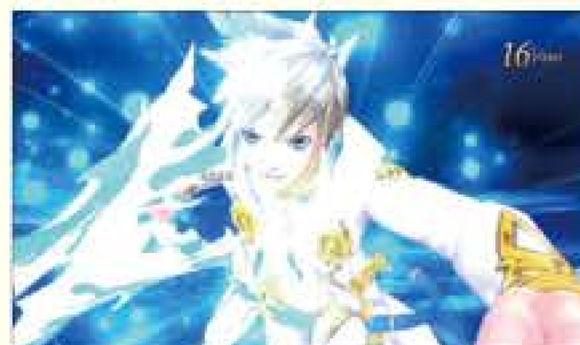
■角色更加生动的表情是本作建模的一大进化。

▶游戏的数据里隐藏的通缉令图案。



在游戏形式上，本作首次加入了战斗无缝切入和剧情无缝切入的形式。系列传统的Chat小对话系统依然健在，战斗时的短对话也会根据野外遇敌种类的不同以及剧情战斗而有所变化。装备技能系统是本作最为繁复的系统，通过融合同种装备来让装备上的技能进行融合，根据组合形式的不同还会发挥不同的追加效果，能够让玩家自由组合出自己喜欢的装备套装。

PS4中文版于2015年10月16日发售，这是系列第二部推出了官方中文版的作品，同时也是系列首部登陆PS4的作品。



▲人类与天族融合而成的“神依”状态十分有视觉冲击力。

TIPS

负责本作角色建模的并非BN工作室，而是交由FlightUNIT进行建模制作，此前FlightUNIT还参与过BNGI的“《噬神者》系列”建模制作。

消灭之光

多机种	Dying Light	UCG评分 :24
	攻略 366	美版 1月27日
	WB Games 动作冒险	对应机种 :PS4/XOne



□已玩过 □已完美

在为欧洲发行商Deep Silver创造了《死亡岛》和其后续作品《死亡岛 洪流》后，专长于开发第一人称丧尸题材开放世界作品的Techland终于改换方向，转而为华纳开发了这款在题材上和《死亡岛》有着很大相似之处的《消灭之光》。不过虽然游戏题材相近，但是《消灭之光》在游戏机制上进行了许多有益的改动，例如强化了角色的移动能力，把跑酷这种时髦的元素引入到游戏当中，让玩家无需再执着于和丧尸交战，而是能够利用地形快速摆脱丧尸的纠缠。游戏也加入了日夜变化的概念，到了晚上，不但玩家的视野受到限制，而且还会有强大的敌人出没，恋战只会自取灭亡，只有冷静地快速奔跑转移才能够保证角色生存。



■移动能力强大的角色配合上更好的画面水准和更有趣的游戏系统，让本作显得比《死亡岛》更有游戏乐趣。



▲Techland擅长创造各种恶心却又并不会在造型上严重脱离现实的生化变异丧尸，在《消灭之光》当中他们的功力得到了进一步的提升。

本作和《死亡岛》一样支持最多四人合作联机，整个游戏的战役内容都可以通过四人合作完成，而且除此之外游戏还有类似《进化》的不对称对战模式，玩家一方扮演人类，需要前去摧毁丧尸的巢穴，但是另一方的玩家会扮演强大的丧尸Night Hunter，对玩家进行捕猎并阻止玩家的行动。



▲“从者”DLC重构了游戏的系统，还加入了载具的设定，让游戏的火爆程度再度上升。

本作获得了中等偏上的评价，比起开发商之前的作品《死亡岛》要更受好评，部分媒体如IGN和Game Informer甚至给出了8.5分的好评。

TIPS

游戏发售之后不久，便预告会推出内容丰富的DLC“从者”，然而似乎是开发商在开发期间对于DLC规模有了新的规划，所以竟然对季票进行了涨价，虽然最后“从者”DLC的表现的确较为出色，这种突然涨价的行为还是让不少玩家颇有怨言。

战国无双4-Ⅱ

多机种 | 战国无双4-Ⅱ | UCG评分：24
攻略 366期 研究 367期 | 日版 | 2月11日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：PS3/PS4/PSV



□已玩过 □已完美

虽然被称为“《战国无双》系列”第4款正统作品的续作，《战国无双4-Ⅱ》实则是一款资料篇性质的《猛将传》。游戏收录了前作中的全部可使用角色，并将井伊直政作为全新可操作角色加入到了游戏之中，使得无双武将的数量达到了56人。与《战国无双4》着眼于各势力间的纷争不同，作为主要模式的“无双演武”模式在本作中以武将的视角展开，共包含了13个剧本，从武将个人的视角出发，武将的个人故事穿插于历史事件之中，着重展现各个角色之间复杂而又细腻的情感关系。本作沿用并改良了《战国无双4》已有的成熟系统，前作中大受好评的“神速攻击”系统也得到了保留。武器锻造系统则被融合到了新增的武将技能系统之中，给玩家提供了更多的便利。而借助PS4的强大机能，本作的次世代版同屏人数得到增加，使得“一骑当千”的快感更进一步。经典的“无限城”模式得以回归，该模式中包含了生存与挑战，玩家既可以在主城中不断打倒强敌向上层攀登，也可以挑战四个挑战模式的最佳成绩，并将成绩分享到排行榜之中。游戏依然支持双人分屏游戏，玩家可以和好友一同体验“无双”带来的乐趣。此外，游戏的中文版也已经推出。





□角色间的感情纠葛是本作故事的核心。



▲爽快的神速攻击可谓清理杂兵的神技。

TIPS

《战国无双4》的剧本中并没有太过偏离史实的if剧情，而《战国无双4-Ⅱ》的大部分故事同样没有偏离历史，但却加入了完全由女性角色以及空想剧本构成章节——“百花缭乱之章”。此外，游戏的DLC剧本也均为原创，虽与历史毫无关系，但却具备十足的趣味性。

塞尔达传说 梅祖拉的面具3D

3DS | ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D | UCG评分：25
- | 日版 | 2月14日
Nintendo | 动作角色扮演 | 无对应周边



□已玩过 □已完美

N64上的本作原版即使放眼“《塞尔达传说》系列”也是数一数二的高难度异色作品，而3DS版经过了大幅度的调整，例如加入了可以在特定地点存档、炸弹团手册更加详尽、钟楼底下的通关提示功能等等，使得原本从画面风格和游戏难度上双重打击玩家的《梅祖拉的面具》，终于降到了初次接触系列的人也能够接受的难度。本作原本就是针对玩过《时之笛》的玩家所开发的，因此来自《时之笛》的要素随处可见：面具商人和骷髅小子这两个原本戏份不高的NPC一跃成为关键人物；时钟镇的大街小巷里熟悉的面孔比比皆是；时之笛虽然谱子不多但是依然发光发热帮助着林克；还有地道里的幽灵赛跑、嘎吱蹦的魔豆、守墓人的寻宝游戏、受诅咒的人面蜘蛛等等。这些似是而非的要素昭示着两作之间的联系以及实实在在的不同，让《时之笛》的玩家在本作可以发掘到更多的乐趣所在。本作的关键词为“时间”——为了阻止三天后坠落的月亮毁灭异世界塔鲁米那大陆，林克要利用时之笛的力量不断地回到毁灭到来的三天前。而玩家在三天内的主要工作，就是不断触发各种事件，获得各种情报，然后穿越回到第一天，借由情报来打开突破口，最终阻止月亮落下。在迷宫解谜中，如果林克未能在三天内突破，也得回到三天前从头来过。这些限时要素都为游戏带来了一些适度的紧张感。另外本作的关键道具“面具”除了能让林克拥有其他种族的特殊能力之外，还可以让林克变身，以另外的身分去体验他种族的爱恨情仇，放眼整个系列也是相当令人玩味。



□与本作同期发售的限定版3DS。



▲有了新增的存档系统，终于不用每次存档就回到第一天了。



□与BOSS的战斗也是斗智斗勇的过程。

TIPS

本作的原N64版是“《塞尔达传说》系列”中最后一款用卡带做载体的电视游戏作品。

噬神者2 狂怒解放

多机种 | GOD EATER 2 RAGE BURST | UCG评分：-
攻略 367期 | 日版 | 2月19日
BNGI | 动作 | 对应机种：PS4/PSV



□已玩过 □已完美

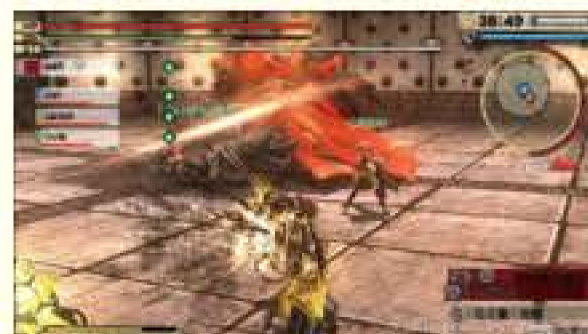
本作是《噬神者 2》的资料篇，游戏内容在本篇的基础上追加了本篇的 DLC 和新的剧情，完善了本篇故事给玩家们留下的悬念。而且本作的游戏平台完全脱离 PSP，转到了机能更高的 PSV 和 PS4 上，画面方面自然也对应机能有所优化，旧的 CG 都焕然一新，视觉享受更上一层。

游戏的战斗系统有着不少的优化和更改，还追加了新武器“变异镰”和新的“血之技艺”。变异镰的攻击范围可视情况而定，而且攻击频率很高，无论新老玩家都能轻易上手。为了突出这把武器在游戏里的存在感，还安排了新角色莉薇作为变异镰神机的使用者。新加入的遗留神机系统可以让玩家自由搭配神机的技能，以便玩家发展自己喜欢的特色打法和战术，即使是多余的遗留神机，也可以通过后期更新追加的重铸系统将其废物利用。二代的支援系统依旧保留，而且这次还加入了关于遗留神机的各项支援技能。除此之外就是 NPC 系统的优化改进，改为“个人特殊能力”系统，能自由为 NPC 搭配技能，让他们在战斗中能够更好地辅助玩家达成战术，对角色的养成更加自由。最值得一提的就属本作新增的、体现了噬神者和神机羁绊的“血之狂怒”系统。通过完成对神机的誓约来解放神机自身的力量，给玩家提供自身无敌和攻击力提升的 BUFF，使战斗更加轻松爽快。

□这次追加了不少帅气的血之技艺，每个武器的动作都变得更加丰富。

在战斗方式优化的同时，更加凶猛的敌人也随之出现。这次不仅增加了几个新的荒神，以往的荒神还都追加了被称为“神融种”的新个体，神融种的实力比以往出现的荒神品种更难对付，后期更是会出现多个神融种同时登场的任务，更加考验玩家的战术安排。


▲前作最终 BOSS 也有被称为“神融种”的亚种。


▲威力强大的血之狂怒，其特效也是相当华丽。

TIPS

本作在日本依旧以 36 万销量的成绩稳居 PSV 软件销量的第四名，而且是系列首次推出官方中文版的作品。

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城

多机种 | ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界樹の城 | UCG评分：26
特快 366期 攻略 367期 | 日版 | 2月26日
Square Enix | 动作角色扮演 | 对应机种：PS3/PS4



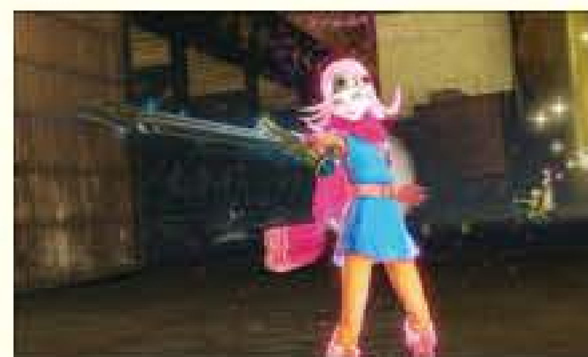
□已玩过 □已完美

本作是自《勇者斗恶龙Ⅶ》之后，十年来首个于 PS 平台诞生的《勇者斗恶龙》游戏。本作俗称“DQ 无双”，是因为游戏由以《真・三国无双》而闻名于世的 ω-Force 负责开发，并同样以一骑当千作为理念。游戏初玩时给人的感觉的确和《无双》非常接近，但深入玩下去就会发现其内在的不同。游戏的故事发生于一个幻想世界，在这个世界里人类、妖精、矮人和魔物和平共处，但有一天怪物突然开始袭击人类，4 位原创主人公开始寻找原因。《勇者斗恶龙》系列”正统作品中的诸多经典角色乱入其中，包括 4 代的阿莉娜、5 代的碧安卡和芙萝拉，8 代的洁西卡等等。游戏一改系列的传统，专门请来大牌声优为主要角色配音，象征着这个经典系列与时俱进的改变。

□本作 PS4 版表现良好，同屏出现大量特效时依然能保持稳定帧数。

游戏除了从“《无双》系列”中借鉴过来的操作系统之外，中后期开始逐渐强调技能魔法和装备的作用，让游戏具有了浓厚的角色扮演风味。而游戏还引入了“《勇者斗恶龙》系列”的大量经典要素，包括魔物同伴、小徽章、炼金釜等，堪称是一款合格的衍生作品。而本作同时也是“《勇者斗恶龙》系列”首次登陆 PS4 平台，画面表现十分出色，从人到怪物均刻画得栩栩如生，令人对未来的《勇者斗恶龙Ⅺ》充满期待。值得一提的是游戏发售后还通过更新为游戏追加了新角色、新服装、新关卡、新敌人，全部追加内容均为免费，不仅令游戏的热度得到了延长，而且也在玩家群中赚到了更好的口碑。


▲索尼为本作专门在亚洲推出了银色的金属史莱姆版 PS4，机身和手柄上均有史莱姆图案。


▲主人公爆气之后的样子，酷似鸟山明笔下经典的塞亚人造型。

TIPS

本作创下了“《勇者斗恶龙》系列”史上的多项纪录，包括首个对应玩家年龄在 12 岁以上的系列作品，以及系列史上首个推出中文版的主机平台作品。

精灵与森林

XOne	Ori and the Blind Forest	UCG评分：-
	攻略 368	中文版 | 3月11日
	Microsoft | 平台动作	无对应周边

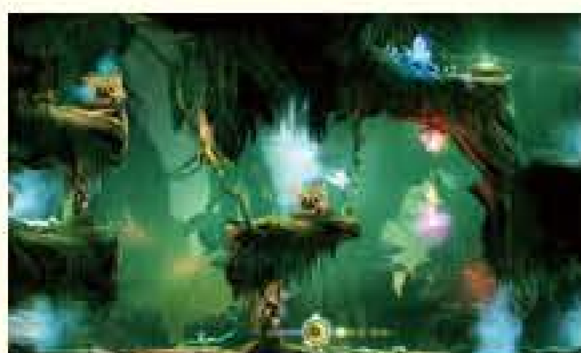

□已玩过 □已完美

由分布在全球的多位优秀的开发者组建的Moon Studios，完成了一项许多成员共处一个工作室都无法想象的壮举，那就是创造了《精灵与森林》这款杰作。在这个有着《恶魔城》和《银河战士》影子的作品当中，玩家将扮演奥里，一只有着独特力量的小兽，在克服重重困难的情况下，释放出被封闭在尼博尔森林中的三种元素，并恢复这个世界的平衡。而对于奥里怀有恨意的巨大猫头鹰黑子将会对其百般阻挠，危机四伏的关卡环境也会成为它前进的障碍。但是玩家可以通过在关卡当中得到各种各样的道具和能力，来扩展奥里的探索范围，并最终寻找到恢复森林生机的方式。


■激烈、唯美又高难度的逃生关卡是本作当中的又一亮点，但缺乏逃亡方向指引的设计又让本作带上了一丝瑕疵。


▲本作惊人的美术风格让其在公布之初就引来了无数同人画师的精彩二次创作，所以游戏干脆就使用了其中一位粉丝的画作来作为制作人员表的最后一个画面。

《精灵与森林》在发售时便内置了中文翻译，而且还有简体中文版本，随后这款优秀的作品也顺利通过审核，登陆了国内市场，成为了国行游戏阵容当中的顶级大作之一。而在媒体评价方面，本作在GameRankings和Metacritic两家媒体综合评分网站上都得到了89分的高评价，其中《Destructoid》、《Game Informer》和《VentureBeat》都给出了95分的极高评价。本作的销量也非常理想，据微软方面透露，游戏发售后一星期就已经开始创造利润。同时游戏也靠着出色的画面表现，赢下了2015年TGA大赏的最佳艺术指导奖项。


▲游戏的画面极其美轮美奂，对于Unity引擎的表现潜力挖掘之深简直令人动容。

TIPS

在游戏大获成功之后，本作在2016年3月11日推出了“最终版”，其中除了包含游戏原本的内容，还增添了新的游戏区域，加入了一个更简单的难度选项和更便利的快速移动功能。如果玩家已经购买本作的原版，在购买“最终版”时还能够获得折扣。

如龙0 誓约之地

多机种	龍が如く0 誓いの场所	UCG评分：28
	攻略 368期，研究 369期	日版 | 3月12日
	SEGA | 动作冒险	对应机种：PS3/PS4


□已玩过 □已完美

本作是“《如龙》系列”初代的前传游戏，故事发生在初代主线的18年前，即日本陷入了经济泡沫时期的1988年，并且以关东的神室町和关西的苍天堀两大城市为舞台，讲述东城会为了争夺神室町一坪空白的土地而发生的激烈内战。游戏以桐生一马和系列高人气角色真岛吾朗两人为主角，他们虽然在两个不同的舞台中活动，但是命运却在背后紧密相连。本作的系统在《如龙 维新》中加入的战斗风格系统基础上进行改进，桐生和真岛两人各自有4种完全不同的战斗风格，战斗的时候玩家可以随时通过方向键切换风格以应对不同的敌人。


■除了真岛首次在正统作品中当主角之外，游戏中还能看到很多后续作品中有着重要戏份的角色的过去，粉丝们如果想进一步了解《如龙》的世界，本作可谓不得不玩。（中文版截图）


■李璨琛在游戏中演绎一名华裔反派，然而最后也难免要被主角们揍一顿……（中文版截图）

本作继承了系列传统有海量的支线剧情和小游戏，支线故事总数多达100个，当中不乏一些温馨、搞笑甚至讽刺时代社会的故事，细心发掘会找到很多有趣的内容。而小游戏方面，除了传统的棋牌类游戏之外，还有模型车组装比赛、女子地下摔跤场等等，一些SEGA自家的经典8bit游戏也都收录在内。除此之外为了迎合经济泡沫这个时代特色，桐生一马的故事中还加入了房地产经营系统，他可以收购神室町的物业，从而在经济上占领神室町。而真岛吾朗则可以在苍天堀经营夜店，打败同行的竞争对手。而且两个模式都有相关剧情，让游戏变得更加耐玩。

TIPS

本作是如龙系列首次推出中文版的作品，虽然发售日并不同步，但是中文版特意邀请了香港知名演员李璨琛来演出剧中的其中一名反派角色，可见本作的本地化工作还是比较花心思的。顺便一提，本作收录的性感女优数量多达30位。

数码宝贝物语 网络侦探

多机种	デジモンストーリー サイバースルゥース	UCG评分：26
	特快 367期 攻略 368期 研究 369期	日版 3月12日
	BNGI 角色扮演	对应机种：PS4/PSV



□已玩过 □已完美

本作是《数码宝贝物语》系列"时隔4年的最新作，同时也是系列在PSV和PS4平台上的首个作品。这次的故事以侦探为主题，故事背景建立在网络技术发达的人类社会。主人公在偶然的机遇下变成了半电脑体，还发现了数码宝贝的存在。为了让自己的身体恢复原样，主人公答应了对她/他伸出援手的暮海杏子的条件，加入了她的侦探事务所，在调查如何把自己恢复的同时，作为侦探助手来帮助杏子解决一系列由数码宝贝引发的事件。



■每个数码宝贝除了通用技能外，还有属于自己的必杀技，动画里的经典招式都得以再现。

游戏的流程推进以做任务的方式进行，主线任务和支线任务均可在事务所里的白板上接受，但部分任务还是需要先和路人NPC对话才能触发。接受任务后，主人公往往需要登入数码空间的迷宫内进行探索。游戏中的迷宫数量众多，不同迷宫里所含有的数码宝贝种类也不一样。在迷宫中，主人公可以运用自身的骇客技能增加或减少遇敌率，还可以解锁挡路的防火墙、让自己隐身，为冒险带来了很多便利。本作的遇敌机制为随机踩雷式遇敌，遇到敌人后会对其扫描，扫描率达到100%后，就可以在数码实验室孵化该数码宝贝了。战斗规则为即时回合制，根据数码宝贝自身的速度值决定行动的先后顺序。育成方面遵循系列经典的升级和自由进退化要素，只要数码宝贝的能力值达标，就可以在数码实验室里让它进化，退化则没有这方面的要求。另外系列特有的数码农场系统依旧保留，玩家可以安排自己的数码宝贝在农场里调查任务、研发物品和特训。游戏支持2人对战，后来还于2016年3月10日全服更新，追加了5种数码宝贝，其中包含了五代动画中出现的爆裂模式个体。



▲《数码宝贝世界 复原》的角色四之宫莉娜也会客串登场。

TIPS

游戏的PSV版经发售后，得到了玩家们的一致好评，后来官方于同年11月26日推出了其他语种的版本，还在PSV版的基础上追加了PS4版，日本的玩家则没有PS4版的福利。

生化危机 启示录2

多机种	Resident Evil Revelations 2	UCG评分：24
	攻略 368期	中文版 3月18日
	Capcom 动作射击	对应机种：PS3/PS4/PSV/X360/XOne



□已玩过 □已完美

回归"生存恐怖"风格的《启示录》成功系列化，第2作标新立异地采用分章节的形式发售，每周一章、连续四周更新完毕后才推出实体版。本作的剧情介于正统作5、6代之间，主角是阔别已久的克莱尔和巴瑞。故事的叙事手法延续前作的风格，以"剧集式"的形式展开，章节开始时有前情提要、结束前则留下悬念，为玩家营造出一种"追剧"的感觉。

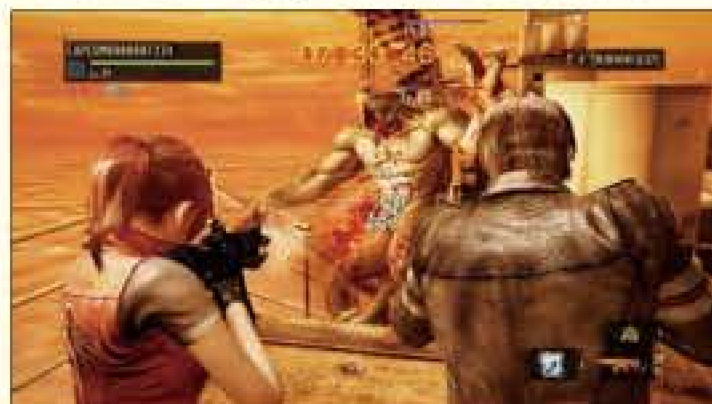


■巴瑞和小萝莉娜塔莉亚的组合，给人一种《最后生还者》的既视感。

克莱尔篇和巴瑞篇的时间相差6个月，因此克莱尔做出的部分举措会影响到巴瑞，甚至能导向两种不同的结局。系统在保留前作特色的基础上进行强化改良：战役模式能切换操作两名角色并支持分屏双打，除了谜题机关需要双人协力外，战斗时同伴也能辅助作战；引入蹲伏姿势与暗杀的设定，在不被发现的情况下靠近敌人就能一击制敌；不同素材相互组合，可以合成烟幕瓶、止血剂等功效各异的道具；消耗BP可习得技能，从而强化角色各方面的能力，紧急回避系统的发动也做出了调整。除了剧情流程外，倒数模式和隐形模式的特殊机制让战役模式焕发出全新的可玩性。突击模式的可操作角色、关卡数量、武器种类、技能效果和敌人特性等也全面扩充，甚至引入"课金"要素。本作在包含多国语言的基础上附带繁体中文字幕，也让国内的玩家能无障碍地体验剧情和文档的魅力。



▲克莱尔和莫伊拉搭档，分别司职战斗与探索解谜。



▲官方至今仍通过每日任务和各种活动，让突击模式维持着人气。

TIPS

本作的EX武器"武士刀"是在向《鬼武者》的明智左马介致敬，突击模式的"线条人"赛弗后来还追加了一套服装，布偶熊拿刀的样子也颇有几分当年"熊猫装"的风采。

2015

血源诅咒

PS4	Bloodborne	UCG评分：29
	攻略 368期 研究 369期 DLC 385期	中文版 ｜ 3月24日
	SCE ｜ 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是由鬼才制作人宫崎英高带领 FromSoftware，与 SCE 日本工作室联合打造的一款硬核向动作冒险作品。与宫崎英高的其他作品一样，本作拥有与“《魂》系列”相似的流程与系统设计，可谓继承了“《魂》系列”血脉，但却与“《魂》系列”不尽相同。本作的故事充满了克苏鲁元素，玩家扮演一名猎人，在名为“雅楠”的充满诡谲气息的小镇中猎杀凶残而又疯狂的“兽化”怪物，一步一步探寻故事的真相。但是故事的细枝末节并不会通过直接的叙事手法在游戏中呈现，而是需要玩家通过游戏中的诸多细节与说明慢慢发掘，细细体味其深邃之处。

与“《魂》系列”相似的是，《血源诅咒》拥有极高的游戏难度，出色的关卡设计以及 BOSS 战设计，足以让每一名玩家血脉贲张。与“《魂》系列”提倡攻防兼备的战斗系统不同，《血源诅咒》提倡以进攻为核心，游戏几乎舍弃了盾牌这一传统防具，以远程枪械取而代之，让玩家用高风险换取高回报。武器的数量虽然只有二十余种，但每把武器均拥有突出的个性，并且为武器引入了变形机制，每把武器都拥有两种截然不同的攻击形态，而如何在不同的场合选择合适的武器以及合适的形态，则是玩家们热衷研究的课题。本作已经推出了剧情 DLC 内容，本体与 DLC 均已推出中文版。



□充满克苏鲁元素的怪异场景令人生畏，但又能勾起玩家的探知欲。



▲丰富的 NPC 支线为游戏的故事增色不少。



□《血源诅咒 老猎人》封面角色——玛利亚

TIPS

作为 2015 年全球评价最高的游戏作品之一，《血源诅咒》在“TGA 2015”游戏大赏中获得了“年度游戏”、“最佳角色扮演游戏”以及“最佳艺术设计游戏”三个奖项的提名。遗憾的是，本作最终没有在任何提名中胜出，不幸成为了最佳陪跑作品。

第3次超级机器人大战Z 天狱篇

多机种	第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇	UCG评分：25
	攻略 369期	日版 ｜ 4月2日
	BNEI ｜ 策略角色扮演	对应机种：PS3/PSV



□已玩过 □已完美

“《机战 Z》系列”完结篇《第 3 次超级机器人大战 Z》的第二部，作为系列的最后一作，游戏无论系统还是收录作品上都是集系列之大成。《天狱篇》的系统基本承袭自《时狱篇》，双机小队、战术连携与 Z 商店等要素都保留了下来，并在原基础上做了一定的改良。其中双机小队依然是游戏的核心，玩家可以让两架机体组成一个小队出战，并且组成双机的单位有一个名为“双机契合度”的两阶段计量槽，累积满了后就能使用小队专用的“双机指令”以及特殊的攻击方式“极限突破”。本作的双机指令中除了继承自《时狱篇》的 4 个外，还加入了新的喷射冲刺。

战斗中连续消灭敌人的小队就能形成的战术连携相比《时狱篇》条件有所放宽，连携中可以插入移动 + 待机、修理以及补给等行动，不像前作会使连携下降，灵活度更高。

Z 商店则把之前的强化系统改成了 Z 水晶，通过 Z 芯片可以提升 Z 水晶的等级，以获得对我方全体单位有效的有利效果，如我方回合开始时 Combo+1，副任务效果强化等，对攻关有不小的帮助。

收录作品方面，这次除了有《剧场版 超时空要塞 F》、《机动战士高达 UC》、《真魔神 冲击！ Z 篇》等老面孔外，还有《超时空要塞 30》、《机动战士高达 AGE》、《SD 高达外传》、《机甲界加里安》、《巨神高克》五款新作品。



□游戏的战斗画面做得相当精细。



▲活用双机指令是攻关的关键。



▶本作主人公——响·神代。

TIPS

虽然没有正式公表，不过《第 3 次超级机器人大战 Z》一定程度上借鉴了但丁的《神曲》，包括在原本两部曲的本系列中插入附加章节《连狱篇》“强行”成为“三部曲”以及酷像神曲《地狱篇》、《炼狱篇》、《天国篇》的命名方式，还有游戏中一些词汇都可在神曲中找到原词。

二度勇气 最终境界

3DS	ブレイブリ-セカンド エンドレイヤ-		UCG评分：24
	攻略 371期	日版	4月23日
	Square Enix	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

本作是《勇气原点》的正统续作，是一款兼顾传统与创新要素的RPG。本作在继承前作丰富职业系统的基础下对战斗系统作出了一些微调。职业数量多达30个，有12个为全新增加的职业。新职业均可在主线流程获得，前作的旧职业则放在支线剧情上供玩家进行选择。游戏沿袭了前作的战斗系统，所有角色都有着名为BP的行动值，通过BP的透支与储存能给战斗带来多种多样的战术变化。玩家可按照传统战法一回合行动一次，亦可以看准机会透支BP让角色一回合行动四次，追求速杀。最明显的新变化便是连战系统，当玩家在一回合内打倒所有敌人时便会出现连战的提示，连战胜利时获得的金钱、经验值、Jp报酬会增加，连战的次数越多，报酬的倍率就会越高。连战系统考验玩家对队伍输出能力的把握，进一步增加了BP战斗的乐趣。除此之外，本作还继承了前作完整版的时间操控系统“ブレイブリ－セカンド”，虽然带有些许的课金要素，但还是给玩家增加了一个攻克难关或突破伤害上限的手段。世界观亦延续自前作，主角阵容新老参半，既有新加入的两名男女主角——优与玛格诺利亚，亦有前作的男主角提兹以及女主角之一的伊蒂娅。本作的结局可说是为系列划上了一个完满的句号，尽管剧情上存在一些受人诟病或是不如前作的部分，但从故事总体的完成度来说，本作依然算得上是一款优秀的原创作品。

□与报酬提高息息相关的连战系统。


□前作女主角在本作担任导航角色。


▲职业系统依旧乐趣十足。

TIPS

《勇气原点》受人关注的一大原因还有音乐由知名团队Linked Horizon担当，但本作的作曲从Revo更改为RYO。两者的作曲水平都相当不错，并且各有特点。至于孰优孰劣，就交由玩家自己定夺吧。

异度之刃X

Wii U	XenobladeX		UCG评分：24
	攻略 371期	日版	4月29日
	Nintendo	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《异度之刃X》由Monolith Soft开发，但除了延续类似《异度之刃》的半自动战斗和NPC羁绊系统之外，可以说是完全独立于后者的全新作品。开发团队首次尝试高清游戏制作，便塑造了一整个原生态的星球：具有五种特殊地貌板块的“米拉”，从地下洞穴到天空漂浮的立体空间，四处都密布着奇形怪状的外星生物。在本作的故事里，为了躲避神秘外星势力的入侵，人类被迫逃离了地球流浪于太空，玩家则是当中的幸存者。

作为一个有着开放世界的角色扮演游戏，本作与一般的日式RPG线性流程截然不同。开发团队以移民船新洛杉矶市为中心，设计了大量的任务，遍布星球的各个角落。加入BLADE组织之后，玩家要通过完成资源探索、人物关系和主线剧情等环环相扣的任务，从而开拓出更多的后续剧情。一些新的种族甚至被深埋在支线任务中，需要玩家花费上百小时，进入这个硕大的世界逐步探索出来。游戏的战斗系统也打破了JRPG的传统设定，不再是“战法牧”铁三角，而是以“灵魂之声”和简单的QTE操作为核心，强调即时反应能力。玩家要注重行动的时机，等待技能变成强化版，或者果断运用技能对队友的行动进行回应，才能发挥队伍的实力。而当机甲系统开放之后，玩家还将驾驶自己涂装的可变形机甲，在险要的大陆间奔驰和飞行，闯入世界级BOSS的巢穴进行全新的挑战。


▶天才机械师王林。

▲塑造了一颗能够自由地上天下海的瑰丽星球，可以说是《异度之刃X》最大的成就。


□后期机甲的出现使得游戏世界的规模变小，但是更巨大的世界级怪物也将成为玩家的讨伐目标。

TIPS

《异度之刃X》的配乐由泽野弘之独力完成，而这也是他首次为游戏创作配乐。不过由于泽野的作曲个人风格过于突出，也有不少人认为在本作中存在一些与游戏演出不符，或者被音乐喧宾夺主的违和场面。

2015

巫师3 狂猎

多机种	The Witcher 3: Wild Hunt	UCG评分 :28
	攻略 372期 研究 373期 DLC 382、396期	中文版 | 5月19日
	WB Games | 动作角色扮演	对应机种 :PS4/XOne



□已玩过 □已完美

让波兰开发商 CD Projekt RED 变得举世闻名的《巫师》系列"来到了第三作，也终于让我们熟悉的主角白狼杰洛特的故事迎来了宏大的终章。在这个故事当中，玩家要和杰洛特一起行走于即将要被尼弗迦德帝国完全侵略的北方诸国大地上，寻找这位猎魔人的宿命之女：希里，并揭露传说中的强大生物——狂猎的真面目。本作改为开放世界模式，除了长度惊人而且曲折精彩的主线故事，还有数量极其丰富的支线和狩魔契约以及寻宝任务。威伦、诺维格瑞、凯尔・莫罕和史凯利杰群岛四张大地图让玩家能够尽情探索。

游戏的战斗系统也进行了改进，剑击配合法印还有魔药和剑油，能够让玩家在对抗多种多样的奇特怪物时不落下风，角色强化系统的也让加点的选择变得更丰富，而装备系统上则加入了能够持续强化的猎魔人套装，还根据战斗风格不同分出了不同的学派。当然在此之上，游戏还造就了一个全球知名的小游戏——昆特牌。这个内置在游戏背景当中的卡牌游戏不但在玩家当中掀起了热潮，目前已经被 CD Projekt RED 大幅度修改强化后，即将作为单独游戏发售。

在游戏于 2013 年正式公布时，就已经获得多项展会大赏，而在游戏发售之后更是好评如潮，著名游戏网站 GameSpot 甚至对本作给出了满分评价，同时本作在当年的 TGA 大赏当中也夺得了年度游戏的桂冠。



□新的故事、新的场景、新的怪物、新的装备以及大量新的元素，DLC"血与酒"把游戏业界对于优秀 DLC 的标准拔高到了一个令人仰望的地步。



▲除了优秀的开放地图游戏元素，《巫师 3》对于场景风光的塑造也非常令人赞叹。



▲除了作为主角的杰洛特，《巫师 3 狂猎》当中的女性角色也令人印象深刻，其中性感又不失英气的希里成为了无数爱好者争相 COSPLAY 和创作同人画的对象。

TIPS

本作在推出的大半年后，发售了内容非常充实的 DLC"石之心"，继续博得一片好评，而在 2016 年 5 月底才终于上市的第二个也是最后一个 DLC"血与酒"则有足足 20 小时以上的游戏时间，著名评论汇总网站 Metacritic 上 XOne 版得分高达 94 分，甚至比游戏本篇还要高，可见品质有多强。

油彩军团

Wii U	Splatoon	UCG评分 :25
	攻略 373期	日版 | 5月28日
	Nintendo | 动作射击	无对应周边



□已玩过 □已完美

当打枪游戏似乎只能墨守成规的时候，任天堂情报开发本部第 2 组的年轻人提出了一种全新的可能性。《油彩军团》以喷涂色彩的简单玩法，在 2015 年席卷了日本乃至全世界，将从来不玩射击游戏的人群变成了沉迷于"突突突"的核心玩家，就其发展的势头来看，甚至可以说是已经成为了任天堂新的标志性品牌。

本作以人类毁灭万年之后的世界为舞台，海洋生物移居陆地，乌贼与章鱼军团的大战以后者惨败告终，而乌贼们则是占据了地表，过上了追逐潮流和占领地盘的生活。游戏从喷涂彩色墨水占领地盘的原点出发，融合既有的射击游戏要素，设计了四种对战规则，又将人类社会的日常用品转化为像是油漆刷、花洒、水球、水桶等新奇的武器。比起精准的射击，游戏的玩法更加强调动作要素，而且借助 GamePad 的体感操作实现了前所未有的技巧性。玩家必须运用乌贼化为墨水快速潜行的特点，攀爬墙壁、抢占要点和出其不意地偷袭。作为一款以网络对战为主的游戏，《油彩军团》通过持续一年的更新大幅度地进行修改，追加了大量的武器、服装和地图，并且举办了总共 16 届的限时庆典活动，又在日本和法国等地开办全息演唱会，引发了强烈的反响，堪称是任天堂全力拓展 IP 策略的典型之作。



□游戏的地图充满了高低差的设计，以乌贼形态游走跳跃和躲藏就成为了必须掌握的技巧。



◀街头风格的服装和音乐为游戏的世界观增色不少。



▶ amiibo 特典学生服。

TIPS

日版、美版、欧版的庆典主题和举办时间通常都是不相同的。日版庆典则是经常与知名品牌合作，比如"午后红茶"、《精灵宝可梦 红・绿》、《勇者斗恶龙》、"7-11 便利店"和《Miitomo》等。

虽然是全新的原创游戏，但《油彩军团》凭借有力的运营维持了长久的热度，并且以 427 万套的销量成为了 Wii U 平台销量第六高的游戏。（截至 2016 年 3 月）

节奏天国 精选+

3DS	リズム天国 ザ·ベスト+	UCG评分：26
特快 374期	日版	6月11日
Nintendo	音乐	无对应周边



□已玩过 □已完美

“《节奏天国》系列”是任天堂自家的招牌音乐游戏，洗脑的音乐搭配魔性的游戏画面，一直受到玩家们的一致好评。本作为系列时隔4年的最新作，收录了以往作品中的经典节奏游戏，并给予改良，让其更加符合3DS的操作方式。（NDS版《节奏天国金色》中利用触控笔的“弹”和“擦动”操作，因为实际风评不佳，并未收录于本作之中。由此部分节奏游戏的玩法也发生了变化。）本作新增了超过30种节奏游戏，“接水果”、“水果篮球”、“砍柴猫”等都具有非同一般的魔性，特别是新增的“翻译员”和“归来的翻译员”，前者让玩家扮演宇航员翻译火星人的语言，后者则反过来让火星人翻译地球人的语言，相映成趣。节奏游戏收录总量超过100个，绝对可以让玩家保持长时间的新鲜感。而大部分旧有游戏都进行了Remix混音，混音关卡中，游戏画面的细节也会调整，各个节奏游戏片段之间的连接也尽可能地消除了隔阂，不仅给新玩家带来乐趣，就算是玩过往作的老玩家们也能充分感受到任天堂的诚意所在。游戏对节奏的把握要求非常高，时机稍微把握不对也会降低评价，对于不擅长把握节奏感的玩家来说，需要多多练习才能最终玩得畅快。本作最多支持4人联机，联机模式下还能玩到剧情模式中无法挑战的曲目。而最为厚道的是，本作还支持分享游戏，不仅能独乐乐，还能众乐乐，简直是掌机玩家聚会中的必备神器。炒热气氛当仁不让。



■由4个小游戏组成的关卡等待玩家挑战。





▲新增的“翻译员”小游戏非常有趣。

TIPS

本作中玩家不断地挑战曲目，其实是为了帮助一个从天而降的不明生物找到回家的方法。这也是系列初次加入故事模式。

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

多机种	Batman: Arkham Knight	UCG评分：27
攻略 375期	美版	6月23日
WB Games	动作冒险	对应机种：PS4/XOne



□已玩过 □已完美

作为“《阿克汉姆》三部曲”的最后一部，本作把故事从阿克汉姆城搬到了歌谭这座大城市内。更大的场景带来的是更加开放的世界和更酷炫的装备。玩家操作的蝙蝠侠有了更多的途径和手段来对付更加凶狠的敌人，而蝙蝠车的加入不光让玩家能在歌谭市内穿梭自如，新加入的载具战也让本作的战斗变得火爆不少。相比之下本作的战斗系统变化不大，但双人战斗的加入还是大大增加了本作战斗的流畅度和华丽度。前几作玩家诟病的单调沉闷的收集和支线部分在本作也得到了改善，谜语人的谜题数量减少的同时解谜乐趣增加了不少，支线任务也是有着各自的特色，配合紧凑刺激的主线流程，本作全程能给玩家带来相当不错的游戏体验。然而对于部分玩家来说，本作的重点不是在游玩部分而是在剧情部分。本作的剧情长度堪称系列之最，众多系列玩家以及DC漫画爱好者熟悉的角色，诸如猫女、罗宾、夜翼、芭芭拉、戈登探长、卢修斯等蝙蝠侠的盟友都在本作中登场并协助蝙蝠侠，除此之外双面人、谜语人、毒藤女、小丑女、企鹅人、稻草人等反派也一并登场，对蝙蝠侠“知根知底”的阿克汉姆骑士登场也是让本作的剧情充满了看点。当然，蝙蝠侠生涯的“最终战”怎么少得了老对手小丑，即便已经在前作死去，小丑依然在本作中扮演了重要的角色，并继续用他自己独有的方式阻碍着蝙蝠侠。


■军队般的人数和战斗力，这使得阿克汉姆骑士和他带领的军队战斗力远超前几作的小混混。


◀稻草人


▲美丽却又充满罪恶的歌谭市在本作中被完美呈现了出来。

TIPS

除了蝙蝠侠相关的故事和人物之外，本作中还有诸多DC漫画角色以彩蛋的形式在本作登场亮相。其中不乏诸如绿箭、莱克斯·卢瑟、康斯坦丁、女猎手、火星猎人等人气角色。

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国

3DS	ファイア-エムブレムif 白夜王国·暗夜王国	UCG评分：26
	攻略 375期 研究 376期	日版 6月25日
	Nintendo 策略角色扮演	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

《火纹》系列”25周年的纪念之作，同时也是系列正统第14作的《if》采用了“双版本”的形式发售。剧情方面设置了白夜王国和暗夜王国两个对立的阵营，两个国家的职业、武器各有千秋。当流程发展到第六章时，由玩家扮演的自创主人公就必须做出取舍，选择一条自己所坚持的道路。不同路线所能收得的同伴有所差异，剧情走向、关卡设置也截然不同。游戏发售后还通过付费DLC的形式追加了第三条路线“透魔王国”，让本作拥有堪称三个版本的份量，内容极为充实。系统方面集合了系列之大成，在对特技、结婚生子等大受好评的设定加以完善的同时，也引入了更多的新元素：《觉醒》的支援攻防系统被细化分为攻阵和防阵，组成不同阵型后时能得到的辅助效果也有很大区别；只有王族才能发动的“龙脉”之力能令战场骤起波澜，往往是逆转战局的关键；删除武器消耗次数设定的同时，也为强力武器增加了各种负面效果，玩家需要针对不同战况做出选择；城池建设以及联机对战模式配合3DS的擦肩通信机能，进一步促进了玩家间的交流。游戏的整体难度有所提高、梯度分明，以高素质为策略角色扮演游戏爱好者奉上了一款经典佳作，新增的“不死鸟模式”也能让轻度玩家惬意地享受剧情。



☐《火纹》的经典设定配合全新元素让本作的战略性尤为出色。



▲游戏发售后陆续推出的DLC关卡也在不断延长着本作的寿命。



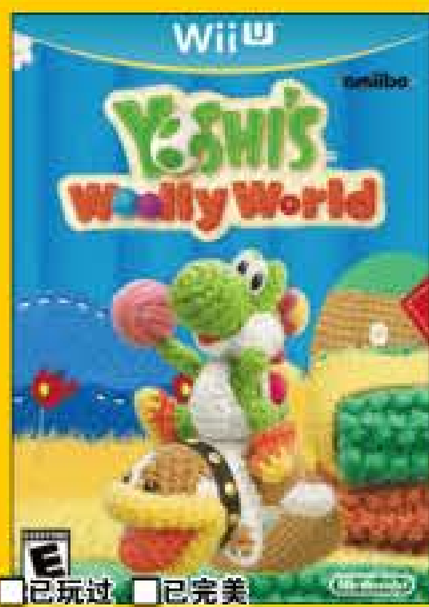
▲与amiibo联动后可以让系列的4名人气角色加入到队伍中。

TIPS

在《白夜》和《暗夜》路线中各有一名角色可以与同性同伴结婚，这一设定引起了不小的舆论轰动。

毛线耀西

Wii U	Yoshi's Woolly World	UCG评分：24
	攻略 376期	美版 6月27日
	Nintendo 平台动作	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

这款游戏中，任天堂将旗下的一大萌物耀西带到了毛绒绒的线团世界。在毛线世界的主题下，任天堂不仅将耀西变为了毛线生物，这个世界中的其他事物也基本都是由毛线构成。色彩艳丽的毛线，在开发人员天马行空的想象力的编织下，为玩家带来了一个温暖到让人内心融化的缤纷世界。再加上任天堂深厚的关卡设计功底，游戏中共存在六个大章节，每个章节中又包括八个普通关卡和一个特殊关卡。这些关卡不仅数量众多，每一个大章节又有自己独特的风格，每个小关的主题也有所不同。加上丰富又贴合关卡特性的游戏音乐，本作的作曲也是一大亮点，在完成游戏的过程中，令玩家就像在探索一个神奇的毛线世界一般。不仅看上去有趣，本作的实际内容也十分丰富，玩家在每一关中都可以获得五个毛线团来解锁一个全新配色的耀西，集齐一个章节中每个关卡里面的五朵花朵则可以解锁当前章节的特殊关卡。搭配上本作看上去简单、实际上又有些难度的操作，再加上关卡中遍布的隐藏场景和印章一类的小型收集，每个关卡都能吸引玩家进行多次挑战。当然，游戏中的BOSS战也很是有趣，倒不是说设计的有多么精妙，只不过BOSS们的造型也确实可爱，简直就是萌的集大成之作。而且不同于大部分平台动作游戏，本作支持双人同屏游戏的设定也让玩家可以在相互合（xian）作（hai）的基础上，获得更多的游戏乐趣。


☐每一大关营造出的不同风格，让玩家有了更大的探索欲望。



☐任天堂鬼斧神工的关卡设计，就连火焰也可以通过毛线来展现。

TIPS

作为上年任天堂的重头游戏之一，《毛线耀西》同步推出了毛线材质amiibo和玩偶的周边玩具，不仅产品热卖，其品质也大受好评。

火箭联盟

PS4	Rocket League		UCG评分 :-
	-	美版	7月7日
	Psyonix	体育	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

由独立游戏开发商 Psyonix 利用虚幻引擎 3 打造，拥有充满创意却又简单易懂的“赛车足球”游戏方式，一经推出立即收获了来自玩家与媒体的一致好评！在 2015 年的 TGA 颁奖典礼上，本作更是荣获了年度最佳独立游戏奖，而 Xbox One 版也将于 2016 年 2 月 17 日上市，官方还宣布将在 2016 年第三季度推出本作的实体版—《火箭联盟 收藏版》。游戏中的车辆拥有丰富的自定义要素，玩家不仅可以驾驶载具高速飞驰，甚至还能够“飞檐走壁”，绝对可以让任何玩家都能够快速上手并从中获得紧张刺激的游戏体验。根据最新的数据统计（全平台）本作的累计参与玩家数已超过 1800 万人，累计比赛场次为 5 亿 4500 万场，日均活跃玩家数达到了 110 万人，而之后上线的各种 DLC（包含新道具、新车辆以及冰球、篮球等全新模式等）销量也突破了 550 万份！除此之外《火箭联盟》在国外直播平台也异常火爆，以 Twitch 为例，有超过 50 万名播主参与了相关主题内容的播出与创作，累计观看人数为 1895 万人，累计观看时间达到了惊人的 2728 年！



■与《日暮城狂欢》合作推出的联动主题 DLC。



■《回到未来》中的 DMC-12。

TIPS

本作之后还推出过不少与其他游戏及影视作品的联动 DLC 内容，比如来自《回到未来》和《蝙蝠侠》中的经典座驾。

遗憾的是因为国情原因，国内玩家无法游玩本作的线上游戏内容。另外本作的前身《Supersonic Acrobatic Rocket Powered Battle Cars》曾于 2008 年登陆过 PS3 平台。

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

3DS	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险		UCG评分 :24
	攻略 376期	日版	7月9日
	Capcom	文字冒险	无对应周边



☐已玩过 ☐已完美

衍生自“《逆转裁判》系列”的新成员，著名游戏制作人兼剧本家巧舟再度领衔监制，大胆地起用了全新的时代背景与主角阵容。故事的主要舞台为 19 世纪末的雾都伦敦，男主人公则是系列主角成步堂龙一的祖先“成步堂龙之介”，在因缘际会之下成为律师的他前往大英帝国，并勇敢地对英国的法庭发起挑战，在逆境中坚实地成长起来。游戏主要内容依旧分为侦探与法庭两大部分，玩家需要在调查案件的过程中在现场与相关人处收集证据，最后在法庭上利用这些武器击破每一个谎言与矛盾，循序渐进地抵达案件的真相。本作最具特色的系统无疑是“共同推理”，竟能与逗趣搞笑的名侦探“夏洛克・福尔摩斯”同台共演，并由玩家亲自纠正他那错漏百出的推理。而来自《雷顿教授 VS 逆转裁判》的复数证人追问系统加上全新的陪审团系统，法庭现场动辄出现十来个人，前所未有的热闹。“最终辩论”需要直接从陪审员的只字片语中找出矛盾，往往还会发现让局势瞬间倾覆的惊人事实。新系统与新人物自然能让玩家获得新颖的体验，而精致细腻的演出也让人动容。然而相较于正统的“《逆转》系列”，《大逆转》比起破解案件谜团，反倒更注重于架构一个不为人知的巨大阴谋。为了埋下伏线，某些章节甚至留有深深的遗憾，不像过去那般能让玩家获得巨大的满足与成就感。并且在作品的最后，整个故事戛然而止，挖了个深不见底的大坑。欲知后事如何，那就只能等待这个革新系列的下一部作品了。



■“共同推理”中，夏洛克会先做出一番让人忍俊不禁的怪诞推理。



▲愚人节恶搞《犬逆转裁判》的人物列表，所有人都变成可爱的狗狗啦！



▲“最终辩论”需要直接对陪审团下手。

TIPS

2015 年 4 月 1 日愚人节当天，恶搞大户 Capcom 将本作的官方网页改为《犬逆转裁判》，并配上了“犬日本帝国”以及“犬英帝国”等字样来进行说明。而登场人物也全部变为狗狗，每一只都非常可爱。

战争机器 终极版

XOne	Gears of War Ultimate Edition	UCG评分 :-
	攻略 379期	中文版 | 8月25日
	Microsoft | 动作射击	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是X360初期经典作品《战争机器》首作的完全重制版。游戏并非只是将原作进行简单的拉伸，而是将游戏画面完全重制，全部工程耗费了16～18个月的时间。不光是完全重制的1080p游戏画面，就连游戏中的过场也被重制，很多剧情交代画面的运镜和分镜都有所调整，让过场更具冲击力。除了画面，工作室将游戏完全拆分，在保留游戏核心的基础上，集系列作品之大成，最后以机能远胜X360的Xbox One重新演绎。甚至连世界观设定、角色背景等等都进行了再审定，从而确保和4代及其今后的作品相吻合。原PC版收录的90分钟战役内容也被收录于本作之中，同样经过了完全重制。此外还加入画廊和电子漫画等服务粉丝的内容。

游戏的多人部分同样有着大幅强化，直接引入3代的成功要素，并进行了细节调整。多人部分保证每秒60帧的流畅演出，采用专用服务器，以技术等级配对来匹配合适的对手。多人部分共收录19张多人模式地图，包括所有DLC和原PC版独占内容。加入初代没有的众多新游戏模式，引入多项来自3代的设定包括标记系统、战术地图等等。另有17个来自3代的多人模式角色可供解锁。无论从哪个方面来看，本作都堪称重制版游戏的终极良心之作。


■原PC版的独占内容发生于第4章和第5章之间，讲述众人打倒巨龙兽的经过。


▲系列经典的卫星武器——黎明之锤，由马库斯的父亲亚当发明。


▲新旧两版的画面对比十分明显。

TIPS

《战争机器》的版权原属于前三作的开发商Epic Games，但Epic Games估算《战争机器4》的开发成本有可能接近1亿美元，对于一家第三方厂商来说风险过高，于是转手卖给了微软。顺带一提的是，《战争机器》初代的开发成本是1200万美元，回报接近1亿美元。

活至黎明

PS4	Until Dawn	UCG评分 :23
	攻略 379期	中文版 | 8月25日
	SCE | 动作冒险	无对应周边


□已玩过 □已完美

本作是一款恐怖主题的“交互式电影游戏”，和之前同样由索尼独占的《暴雨》以及《超凡 双生》相同，玩家只需要随着游戏剧情的发展，做一些简单的操作就可以完成游戏。本作共有十一个章节，这些内容可以为玩家带来近十个小时的恐怖体验。而作为游戏剧情的另外一条隐线，由真人演员彼得·斯特曼饰演的希尔医生，也将通过各种心理暗示和测试，在他的小诊室里为玩家营造出别致的惊悚氛围。因为要以电影般的游戏体验为卖点，本作的画面自然要有保证，游戏中的角色建模细腻逼真，场景光影十分考究，火焰和灰尘等细节十分丰富，恍惚间确实会给玩家一种观看电影的错觉。另外，制作组在游戏细节上也十分下工夫，例如手电光源在不同场景中有不同的折射效果，角色移动也是一步一个脚印的严谨细腻。对于这一类游戏，有了光鲜的外表基本销量上就可以有所保证，但是游戏的高度还是要由剧本的深度来决定。比较遗憾的是，在游戏发售之初制作组就宣称本作剧情表现方式将会和B级恐怖片相同，所以游戏中恐怖桥段的设计并不巧妙，故事核心简单，叙事也较为平淡。至于对此类游戏同样重要的多结局内容上，本作虽然号称有数十个完全不同的结局等着玩家发现。但实际上真正的结局方式只有寥寥几种，硬要算的话，可能制作组是将不同的幸存角色组合也当成了不同结局。本作还有一个看似独特的人物状态设定，不过这个内容完全不会对游戏结局产生影响，所以存在感实在是非常薄弱。


■次要角色的不时掉线，让本作的剧情显得有些牵强生硬。


■这种印第安图腾除了是收集品之外，还肩负了官方剧透的任务。

TIPS

本作中的所有角色都由真人出演，其中饰演神秘人的拉里·法森顿还负责了本作的剧本制作。

潜龙谍影V 幻痛

多机种

Metal Gear Solid V:The Phantom Pain | UCG评分：30
攻略 379期，研究380期，特快381期 | 美版 | 9月1日
Konami | 动作冒险 | 对应机种：PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

游戏故事紧接着前作《潜龙谍影V 原爆点》，讲述了在《原爆点》中“无界之师”被摧毁后，Big Boss也因坠机事故陷入了长达9年的昏迷后苏醒，在和平·米勒以及左轮山猫的辅助下，化身“毒蛇”的玩家将建立起名为“钻石狗”的组织，向一切的幕后黑手复仇。本作的剧情补完了《潜龙谍影》系列”历史中缺失的重要一环，只有在最终打出真结局后才会将一切谜团解开，通过游玩本作整个系列以往留下的剧情疑问都会变得清晰。《潜龙谍影V 幻痛》可以说是系列集大成之作，继承自《和平行者》的母基地系统使得游戏更加具有深度，而且新增的同伴系统也让潜入部分增添了新鲜感。游戏共收录了51个任务，每个任务除了主线目标的过关要求外，还有大量的次要目标可供玩家完成，可以说只有完成所有目标才能算作完整体验本作。除了厚道的单机模式外，游戏在推出一段时间后还通过免费补丁的方式追加了本作的网战模式《潜龙谍影在线3》，在这个网战模式中，玩家可以选择不同职业在不同的模式之中进行对战。另外，本作在发售后将近3个月的11月27日推出了官方中文版，除了全系统菜单以及过场剧情都进行了中文化外，更重要的是蕴含重要剧情线索的磁带都全数得到汉化，这对于了解游戏在系列剧情中的地位有极大的帮助。


■母基地系统的加入让游戏增加了模拟经营的巨大乐趣。


■CQC系统在本作中得到了大幅的进化。

▶静。

TIPS

游戏中有一段名为“天下无核”的隐藏剧情，其要求服务器上所有的玩家都将自己持有的核弹拆除，否则这个结局就不能触发，由于玩家无法控制其他玩家的行动，因此仅靠全体玩家的思想觉悟才能触发，从这个埋藏得如此之深的话题性剧情，我们也可以窥探到小岛监督的反核理念。

疯狂麦克斯

多机种

Mad Max | UCG评分：24
攻略 379期，研究 380期 | 美版 | 9月1日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne



□已玩过 □已完美

作为废土系影视作品中里程碑般的作品，“《疯狂麦克斯》系列”电影影响了无数的后来者。本作剧情和世界观与电影《疯狂麦克斯4 狂暴之路》有着千丝万缕的联系，一些在电影中出现过的人物，例如不死老乔的儿子之一“Scrotus”就是游戏中的最大反派，而游戏中的故事主要发生地点Gas Town也在电影中出现过。但本作并没有单纯地改编自电影的剧情，甚至连主角麦克斯那张脸也没有沿用电影中汤姆·哈迪的外貌。然而这些都没有阻碍本作对于原作世界观以及氛围的完美还原。本作和“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”同是华纳游戏出品，战斗系统当然如出一辙。重视格斗战的战斗系统配合原作由于末日而弹药缺乏的世界观无缝连接。和前者的“花拳绣腿”不同，本作的战斗更加暴力和热血，“一拳一脚往死里打”成为了本作战斗的主基调。除了爽快的格斗战之外，提到《疯狂麦克斯》，怎么少得了各种奇形怪状却马力强大的载具。本作中载具战的战斗甚至比格斗战还要紧张刺激：疯狂的敌人、由于碰撞而洒落的零件、满屏的油污、马达的轰鸣声。无论你之前对电影一无所知还是系列电影忠实死忠，你都能在本作中找到相应的乐趣。


■游戏中的沙尘暴不光视觉效果高度还原，在其中行动还会持续受到伤害。


■和电影一样，本作中的载具战相当疯狂且火爆。


▶Scrotus

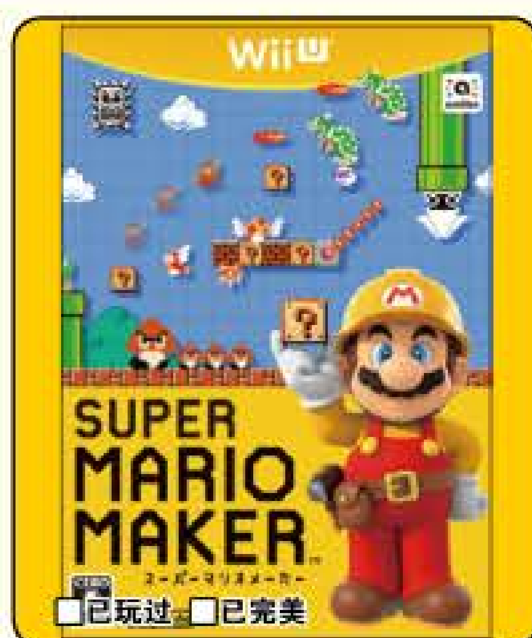
TIPS

本作其实从2008年就已经立项了，当时还是由电影导演乔治·米勒和科里·巴尔劳格（《战神2》制作人）共同构思，并打算把本作作为《疯狂麦克斯》动画电影的联动作品。在后来电影计划被腰斩后，Avalanche Studios原本打算把本作做成电影《疯狂麦克斯4 狂暴之路》的改编游戏。但华纳游戏最后决定把本作和电影脱离开来并最终成为了一款原创游戏。

2015

超级马里奥制造

Wii U	Super Mario Maker	UCG评分：27
特快 380期		日版 9月10日
Nintendo	平台动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

《超级马里奥制造》是《超级马里奥》系列"诞生30周年的纪念之作，从游戏外包装到游戏内容，无处不透露出经典和创新的融合。本作以系列中最传统的横版平台动作游戏玩法为基础，构建了一个可以让玩家自己创造关卡的编辑器。通过Wii U独有的GamePad控制器以及简单的点击和拖拽操作，玩家就能在触控屏上轻松地设计出像模像样的2D马里奥关卡。这个编辑器本身就像是一个随心所欲的画板玩具，其中最具创意的地方在于提出了一种全新的操作方式，玩家拖拽物件的时候只要轻轻甩动，就能切换物件的功能，比如更改敌人的类型。因此界面元素虽然精简，却容纳了变化多端的设计手段。而当你将经典的关卡物件混搭起来，组装成全新机关的时候，就会感叹于千变万化的可能性，在一边设计一边试玩的过程中不断地产生出新的灵感。

除了最初的示例关卡，本作相当依赖于网络，只要玩家通关了自己设计的关卡，就可以投稿上传，分享给全世界的玩家进行挑战。所以《超级马里奥制造》不仅是2D马里奥的集大成，更是成功地造就了一个长期活跃的玩家社群，在游戏发售之后的10个月内，关卡总数就已经突破了760万个。


■游戏中有各种小彩蛋，比如编辑器的光标可以改成猫爪。


◀基本的关卡物件列表，算上隐藏物件实际的数量还要翻倍。



TIPS

作为持续更新的游戏，《超级马里奥制造》在发售之后不仅添加了各种关卡物件，而且还追加了大量的"换装马里奥"。换装马里奥可以通过读取amiibo和游玩特定的关卡来解锁，让玩家能够操作不同的角色。这同时也让本作实现了许多令人意想不到的联动，像是梅赛德斯奔驰的新车、《伪恋》的桐崎千棘、日本少女偶像组合/重金属乐团BABYMETAL和《小羊肖恩》的肖恩等都成为了"可操作角色"。

极限竞速6

XOne	Forza Motorsport 6	UCG评分：27
-		中文版 9月15日
Microsoft	竞速	无对应周边



□已玩过 □已完美

2015年是《极限竞速》系列"诞生的10周年，《极限竞速6》作为系列十周年纪念之作，选择了新一代福特GT为封面车辆。福特GT在赛车史上堪称传奇，20世纪60年代，福特GT40仅用了4年时间就称霸车坛，将当时的霸主法拉利逼出了勒芒赛事。《极限竞速6》当然不是仅有福特，游戏收录了450款车辆（不含DLC），从最新的福特GT到各年代经典车款，应有尽有。每台车都花费了6个月时间去精心制作，将车内车外的全部细节逐一实现。游戏共收录了26条赛道，绝大部分都直接取材自现实场景，包括天时、气温、路面在内的全部数据均忠实再现。游戏的最大进化点就是加入了天候变化，不光是画面表现的区别，晴雨、昼夜的变化会对驾驶产生明显的影响。

游戏的生涯模式收录了70小时的内容，并支持MOD来调整游戏难度，玩家可以自行设计赛事的参数来提高奖励或降低难度。联机方面最大支持24人同场竞技。《极限竞速5》首创的虚拟车手系统（Drivatar）在本作中得到保留并有所进化，能够更好地模拟玩家的风格。450辆车的数字已经是《极限竞速5》的两倍以上，官方还通过推出DLC以及举办官方活动来维持游戏生命力。目前和本作开展活动的版权方包括NASCAR、兰博基尼、Top Gear、保时捷、《速度与激情》等，每次活动都是赛车爱好者的狂欢。



■夜间赛道分为单靠车灯照明以及场地灯光照明两种，表现力各不相同。


▲现实中的福特GT每年产量仅200台，售价约40万美元。


▲与游戏一起推出的限定版主机采用赛车引擎发动声为开机音效，手柄背部握把采用了防滑钻石纹路设计。

TIPS

本作首次亮相于2015年1月的北美国际汽车展，当时微软在车展上就正式宣布福特GT将是本作的封面车辆。如今游戏发售快一年了，而福特GT仍未上市，预计上市时间是2016年底或2017年初。想提前感受福特GT的魅力，就赶紧来玩《极限竞速6》吧！

东京异境

PSV	東京ザナドゥ	UCG评分：23
	攻略 381期 ,研究 382期	日版 | 9月30日
	Falcom | 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

Falcom 首次挑战“现代背景”的RPG，角色建模、3D画面、游戏机制与收集要素都与《闪之轨迹》基本一致，同时融入了充满速度感的动作战斗要素，合理地实现了王道RPG与ACT的结合。作品的整体结构分为日常与战斗两大模块。玩家在体验角色的日常生活之余，还可以在自由时间里完成丰富有趣的支线任务，通过“缘分事件”与并肩作战的同伴加深好感提升灵魂等级，最终解锁对战斗有利的特殊技能。多个略显简陋的异境迷宫则是游戏的主要战斗舞台，将其踏破并击败BOSS即可推进主线剧情。玩家可操作共计8位角色，每人都拥有独立的武器“灵魂兵装”，可以镶嵌不同的元素来强化自身能力。除普攻外，角色还能够发动射击、刚击与飞翔三大技能，简单操作即可使出华丽炫酷的连续攻击。沿袭自新《伊苏》的属性相克系统让战斗更具紧张感与战略性，能够让角色进入爆发状态的“交叉驱动”与发动必杀技的“交叉冲击”也让动作部分的爽快度更进一步，在面对强烈敌人时，可以通过不同的配合输出更高的连锁伤害。书籍、人物资料是本作主要的收集要素，在此基础上还收录了滑板、卡牌对战、打地鼠与钓鱼等多个小游戏，大大增强了本作的耐玩性。至于RPG的另一个重头戏——“剧情”方面也表现得可圈可点，尽管出现了不少《轨迹》特有的套路，但优秀的故事演出依旧成功地让人投入其中，并在结局的高潮部分大肆煽情。由于本作大受好评，Falcom 决定在2016年9月8日推出PS4平台的加强版《东京异境 eX+》，不但新增了敌人与迷宫，还追加了新的剧情与可操作人物。



■战斗中针对敌人的弱点切换战斗单位是一大要点。



■卡牌对战游戏“BLADE”需要玩家同时具备运气与智慧。



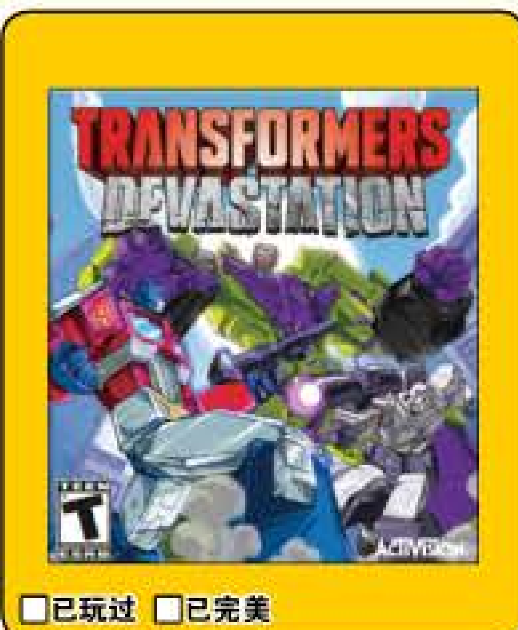
▶四宫佑骑是游戏中惟一一位能够在移动中进行射击攻击的角色，且攻击弹幕具备完美追踪功能，简直是广大手残玩家的福音。

TIPS

严格来说，游戏中的故事舞台并非大家耳熟能详的日本“东京”，Falcom 特地以“京”字代替了“京”，以此强调这是一个拥有不同历史进程的奇幻架空现代背景。

变形金刚 毁灭战士

多机种	Transformers Devastation	UCG评分：26
	攻略 381期 ,研究 382期	美版 | 10月6日
	Activision | 动作	对应机种：PS3/PS4/X360/XOne



□已玩过 □已完美

本作是由知名游戏工作室“白金工作室”所打造的，以《变形金刚》为题材改编而成的动作游戏。游戏以G1版《变形金刚》电视动画中的经典角色形象为蓝本，但并没有套用动画版的剧情，而是改由《变形金刚》漫画的原作者安迪·施密特创作了全新的原创剧本。故事分为7个章节，玩家能够选择擎天柱、大黄蜂、钢锁、横炮、千斤顶这5名汽车人中的任意一位，来对抗敌人的阴谋，而个性鲜明的霸天虎反派们也会在游戏中竞相登场。每名角色都拥有独特的技能与必杀，以及丰富的可替换武器与枪械。相比“白金工作室”以往的作品，本作保持了其一贯的爽快风格以及经典元素，比如类似于“魔女时间”的“专注”系统等。而在此基础上，本作进一步强化了角色扮演元素，角色的等级对性能影响较大，武器的性能也与等级、品质有关，玩家既可以通过强化、合成来提高武器的性能，也可以通过反复刷宝箱来获取更为强力的武器。虽然秉承了硬派难度与核心向玩法，游戏也提供了多种难度选择，不同难度下的敌人配置与攻击方式会有很大变化，以照顾不同群体以及层次的玩家。本作虽然没有同步推出官方中文版，但国行中文版已在2016年发售，角色译名与翻译风格也更符合中国玩家的口味。



■与大型敌人的战斗也是本作的特色之一。



▲《变形金刚 毁灭战士》国行版限定主机套装。



▲玩“白金”ACT，不挑战SS评价和咸鱼有什么区别。

TIPS

本作的配音阵容堪称豪华，并且情怀度满点，大多数角色的配音演员均为原版动画中对应角色的配音演员，他们分别是彼得·卡伦（擎天柱）、丹·吉尔维赞（大黄蜂）、米切尔·贝尔（横炮）、格雷格·伯杰（钢索）以及弗兰克·沃克（威震天）。

塞尔达传说 三角力量英雄

3DS	ゼルダの伝説 トライフォース3銃士	UCG评分：25
	攻略 382期 DLC 385期	日版 10月22日
	Nintendo 动作角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《三角力量英雄》是一款特别强调联机合作的作品，尤其以“三人合作”为重。玩家们需要利用新系统“叠图腾”来举起自己的队友，把三人叠成一个两层或三层高度的“图腾”以解开具有高低差要素的谜题。位于中、上层的玩家不能移动，但上层玩家可以使用道具，移动则由下层玩家负责，是个十分讲究三人配合的新能力。除了惯例的道具要素外，本作还特别强调服装这个概念，游戏收录总共38套服装。服装除了使外表显得时尚外，每套都具有特殊能力，多为提升道具效果或给自身追加新能力，挑选合适的衣服闯关是关键的一点。本作流程采用关卡制，算上版本更新追加的魔窟区域，游戏总共有9大区域可供挑战。每个区域都包含4个关卡，而每个关卡又分为4个小关卡。当4个关卡全部通过后就会解锁该区域的特别任务，有不少特别任务都附带了比较刁钻的条件，让游戏难度有所保证，与此对应的是特别任务里能够获得的报酬比普通条件要珍稀得多，均是用于制作服装的素材。作为强调联机的游戏，三名玩家共享生命值，许多谜题都需要三人配合才能解开，由于网络联机的不确定性，组野队时能否找到神队友就看玩家运气了。本作也备有单人模式，但其操作较为繁琐。鉴于游戏本身许多欢乐的设定和关卡的可重复挑战性，让本作成为一款悠闲联机佳作。





■作为一款联机游戏，交流用的表情也十分形象可爱。



▲各有特色的BOSS造型让玩家不禁莞尔。

TIPS

本作的单人模式是通过不断切换角色来进行攻略的，不过制作人本身在提出这个想法的时候也没想到能顺利一个人过关，所以还准备了一些后备方案。但通过实际测试后发现这样的单人模式还是能顺利通关的，而且过关后的成就感额外强烈，于是他们便没有对此模式做出任何改动。

刺客信条 枭雄

多机种	Assassin's Creed Syndicate	UCG评分：26
	攻略 382期 研究 383期	中文版 10月23日
	Ubisoft 动作冒险	对应机种：PS4/XOne



□已玩过 □已完美

本作是新世代上的第二款“《刺客信条》系列”作品，经历了前作的失败，本作尝试着做出了更多改变。游戏的主体剧情故事被设定在了1868年的英国伦敦，主角是一对双胞胎姐弟，而这也是系列作品中首次尝试双主角设定，同时姐姐伊薇·弗莱则成为系列中第一位在正传作品中出任主角的女性角色。这一静一动两名角色，很好地平衡了游戏中战斗和潜入这个难以调和的内容，行事冲动、身手不凡的弟弟雅各布和沉着冷静、精于潜入的姐姐各有所长，玩家也能通过选择角色来决定自己的风格。保持了《刺客信条》作品对历史上著名城市的细腻还原，雾都伦敦在本作中得到了相当出色的重塑，白教堂区的贫穷破落，伦敦区街头的热闹繁华，这些内容让玩家仿佛回到了当年的“世界中心”。内容方面，刺杀任务的多种选择在本作中更加完善，玩家在行刺过程的选择，也可能会对整个任务产生一些影响，代入感变得更强。战斗内容上，因为时代越发接近现代，所以出现了更多的特殊装备，不过依旧没能跳出系列之前的框架。而作为系列灵魂存在的跑酷内容，在本作中完成得相对不是那么出色，主角的奔跑跳跃稍显不自然。好在有绳枪这一新道具的加入，游戏中两位主角的行动能力其实反倒有所上升，玩家还可以使用它在建筑物之间搭建绳索飞来荡去甚至快速逃离战场。本作随后还发布了讲述“开膛手杰克”的剧情DLC内容，加之本篇中达尔文、狄更斯、英女皇等角色，本作剧情和历史人物的融合也是一大亮点。

▶雅各布在密室找到了史诗级刺客套装，可惜是女性装备。





■伦敦白教堂区只能有一个老大。

TIPS

连续两作都没有获得理想中的成绩，育碧终于决定对《刺客信条》这个品牌进行一些沉淀，2015年他们正式决定中断系列一年一作的传统，所以2016年将成为育碧近些年首次没有《刺客信条》作品的年份。

光环5 守护者

XOne	Halo 5:Guardians	UCG评分：27
攻略 383期 研究 384期	中文版	10月27日
Microsoft	主视角射击	无对应周边



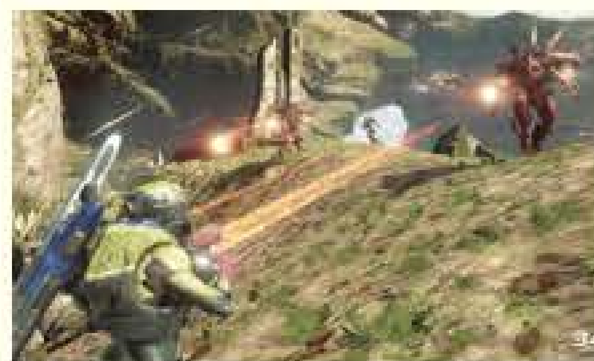
□已玩过 □已完美

《光环 5 守护者》是 343 工作室接手 Bungie 后开发的第 2 款系列正统作品，也是首个于 Xbox One 登场的系列正统作品。相比《光环 4》，343 工作室对游戏的每个方面都进行了大刀阔斧的改革。本作的故事模式采用了双主角设定，故事大胆地设定士官长为了寻找 Cortana 而违反军令独自前往子午星，UNSC 成立了以新主角洛克为首的 Osiris 小队前来追捕蓝队。故事模式首次引入了火力小组的概念，队伍中的 4 名成员不再是过去的无名战士，而是拥有各自故事的不同成员。

多人联机方面，343 工作室将其分为两大部分。以往系列的传统对战方式归入竞技场模式，有定位、排名和赛季的概念。而重头则是全新的一级战区模式。一级战区模式吸收了 MOBA 和卡牌游戏的部分要素，玩家们在超过竞技场模式地图 3 到 4 倍的广阔地图上进行 12 对 12 对 AI 的战斗。此模式下引入了征用项目的概念，玩家通过自己良好的表现来提升征用等级，从而能够使用强力的武器载具，而武器载具又需要通过消费点数开包来随机获得。本作所有的 DLC 全部以免费方式推出，步入 2016 年后仍在不断更新。



■ Osiris 小队成员自带的 ATS 追踪系统十分强大，让他们拥有了和 II 期战士抗衡的实力。



▲ 2016 年 6 月底更新的一级战区枪林弹雨模式是最大 8 人的合作生存战，紧张刺激。



◀洛克可以说是本作真正的主角，因为士官长在全部 15 关中只有 3 关的戏份。他也是电视剧《光环 夜幕》的主人公。

TIPS

以本作为比赛项目的第一届《光环》中国官方锦标赛已于 2016 年 5 月 29 日正式拉开帷幕，这是中国大陆首次举办的主机游戏官方电子竞技锦标赛，同时也是"《光环》系列"官方赛事首次于中国落地。本次大赛有 16 支队伍分成 4 个小组进行比赛，总决赛在 ChinaJoy 2016 的 Xbox 展台现场举行。

COD 黑色行动 Ⅲ

多机种	Call of Duty:Black Ops 3	UCG评分：25
攻略 383、384期	美版	11月6日
Activision	主视角射击	对应机种：PS4/XOne



□已玩过 □已完美

由 Treyarch 组操刀的《COD 黑色行动 Ⅲ》素质十分过硬，游戏延续了 T 组特色的三模式，也就是战役、多人、丧尸三大模式并行。

战役模式的火爆程度依旧，在系统方面新增了 DNI 系统，允许玩家在屏幕上显示敌人的电子信息，极富未来感，另外全新的电子核心系统丰富了战役模式一成不变的玩法，不同的电子核心配合会使得关卡衍生出不同的战法，战役模式的故事基于《黑色行动 Ⅱ》，但两者的故事关联并不大，因此并不需要担心断层，但本作的故事叙述过于隐晦，并不容易理解。本作网战模式是近年来变化最大的一作《COD》，它引入了全新的职业系统，而每种职业都有两种不同的风格玩法，通过不同职业以及风格的搭配，整个战场的战局也会有很大的改变。同时网战模式引入了黑市系统，在黑市系统中可以课金抽枪以及抽皮肤等。丧尸模式则为历代最强，本篇丧尸地图"恶灵之影"面积巨大，可探索的内容极其丰富，而且还新增了泡泡糖系统以及枪械自定义系统等全新元素，让老玩家能有一种成长的感觉，不至于只是单纯重复一张相同的地图。而彩蛋的复杂程度以及精彩程度也是以往所无法比拟的，只有真正用心玩过的玩家才能明白其中的美妙之处。值得一提的是，《COD 黑色行动 Ⅲ》其中一个最大的变化就是全程需要保持联网，离线游玩的内容将不会保存在服务器之上。



■由于战役模式剧情过于科幻隐晦，正常通关的情况下几乎无人能看懂剧情。



■本作是系列首次同步推出中文版，翻译质量让人满意。

TIPS

此前一直作为准成就 / 奖杯神作的"《COD》系列"，在本作中成就 / 奖杯难度一反常态堪称系列之最，除了耗时的网战、丧尸合作之外，光战役模式就有一击死真实模式通关、老兵不从检查点通关等难点，总耗时保守估计需要 150 小时以上。

辐射4

多机种	Fallout4		UCG评分：29
	攻略 384期		中文版 ｜ 11月10日
	Bethesda	角色扮演	对应机种：PS4/XOne



□已玩过 □已完美

“《辐射》系列”在久别五年半后再次回到各位玩家的身边，故事也从前作的莫哈维沙漠转移到了美国东海岸的波士顿。本作无论是画面还是系统都比上一作有了很大的改善，改良后的射击手感更是让非角色扮演玩家在战斗中有了更多的选择。在角色成长方面，本作依然保留了系列传统S.P.E.C.I.A.L，这七个能力将会决定玩家的战斗风格乃至影响游戏流程，配合数量多达70多种的PERK能让每位玩家都培养出属于自己的独一无二的角色。虽然变化繁多，但本作的养成系统相比系列简化了不少，这无疑让更多新玩家能够更快地融入到本作的游戏当中。其他一些诸如取消武器耐久度和自定义武器等新设定也让本作给玩家带来了简洁却更加愉快的游戏体验。当然，在这里就不得不说到本作的聚落建设部分，强大的建造系统让玩家得以发挥自己的创意，更重要的是也让以往略显鸡肋的“捡垃圾”变得有意义了起来。本作的故事发生在了《辐射3》10年后的2287年，波士顿地区由于离原爆点较远，城市的原貌得以得到了一定程度上的保留，玩家得以见证并探索着2287年的波士顿。玩家扮演的来自111号避难所的主角为寻找儿子而踏上废土之旅，却被卷进了各势力为争夺联邦所引起的争斗当中。



▲哔哔小子

■后续DLC更新使得本作的建造系统变得更加强大，玩家们的创意也得以一一呈现。



▲本作场景种类很多，从城市废墟到原爆点一并俱全。

TIPS

本作可能不是系列中评价最好的，但肯定是最好卖的。在发售后的24小时内，本作在著名游戏平台Steam上一共卖了120万份，同时最多有47万人在玩这个游戏，破了当年《横行霸道V》PC版的纪录，实体版也不遑多让，首日出货量达到了1200万，销售额达到了惊人的7.5亿美元。

古墓丽影 崛起

多机种	Rise of the Tomb Raider		UCG评分：27
	攻略 384期		中文版 ｜ 11月10日
	Square Enix	动作冒险	对应机种：X360/XOne



□已玩过 □已完美

本作是经典动作冒险游戏系列“《古墓丽影》系列”重启之后的第二款作品，同样由“水晶动力”工作室亲自操刀。玩家再次扮演拉·克罗夫特，冒险追寻神圣之源与不老先知的传说，并粉碎“圣三一”的阴谋。游戏采用了全新的引擎进行开发，拥有更为出色流畅的画面表现。本作拥有比起前作更为宏大的开放世界，虽然主要的冒险舞台在覆满冰雪的西伯利亚，但玩家依然可以体验到截然不同的自然风光，诸如烈日高照的叙利亚群山，宛如世外桃源的地热河谷以及神秘的拜占庭古城等等。除了主线故事之外，游戏中还拥有着数量丰富的挑战以及支线任务等待着玩家完成，更有9个设有精妙谜题的古墓等待玩家挑战。游戏的战斗系统继承自前作，劳拉依旧以弓箭作为初始武器，利用弓箭暗杀将是游戏的主要作战手段。此外，劳拉可以学习斗士、猎人以及生还者3种类型的技能，玩家可以根据自己喜好的战斗风格学习技能。到目前为止，本作的游戏内容已经十分丰富，除了故事模式外，本作还拥有名为“探险队”的附加模式，玩家可以在该模式中重玩章节，以及进行包括了生存模式在内的各式挑战。此外，本作的剧情DLC也已经推出，让玩家能够探寻神秘的芭芭雅嘎女巫神庙。本作不仅同步推出了官方中文版，还同步收录了分别对应港台地区以及大陆地区语言习惯的两套中文配音。



◀劳拉·克罗夫特



▼探索壮观的古墓与解开古墓谜题依然是游戏的乐趣所在。



■“探险队”模式不仅提供了额外的游戏内容，也提供了名为“特效卡牌”的额外课金内容。

TIPS

《古墓丽影 崛起》的主机版在微软主机平台限时独占推出，目前仅推出了XOne版与X360版。值得一提的是，本作的X360并非由“水晶动力”亲自开发，而是由合作伙伴Nixxes Software完成了移植开发工作。

2015

星球大战 战场前线

多机种	Star Wars: Battlefront	UCG评分：24
攻略 384期	中文版	11月17日
EA	主视角射击	对应机种：PS4/XOne



□已玩过 □已完美

接下了《星球大战》的项目后，DICE 对这款作品可谓处处谨小慎微。为了让玩家有最真实的《星战》体验，他们和卢卡斯影业展开合作，在电影主创人员的指导下完成了游戏的建模和音乐等内容，其中为作为英雄角色登场的卢克・天行者，更是找来了当年角色的饰演者马克・哈米尔亲自担任配音工作，当然其他重要角色，在游戏中也有着非常真实的还原。画面方面，为了保证游戏的联机体验，DICE 将画面帧数锁定在了 60 帧，相对地为了稳定帧数，DICE 在游戏分辨率上做出了一点牺牲，没有达到 1080p，不过凭借寒霜引擎的强劲性能，还是为玩家创造出了绝美的《星战》世界。



■每位英雄在游戏中都有自己强大的技能，卢克的"原力推击"不仅判定宽，伤害也十分惊人。



■熟练的载具驾驶员，有时会比英雄更加可怕。

游戏内容方面，本作因为没有传统的剧情战役模式而被不少玩家指责，不过其实游戏的生存模式和战役模式也有着不低的耐玩度，尤其随 DLC 的更新，这些内容仍旧在是变得更加丰富。联机内容方面，游戏最高支持 40 人的宏大对决，当然一些特殊模式中虽然战斗人数会被限制在 12 人，但节奏上反而别有一番风味。因为是DICE打造的作品，本作无疑会带有一些这个组强烈的风格，不过他们还是将这些要素很好的与《星战》主题融合在了一起。战斗中玩家可以通过在地图上拾取强化道具来获得强大的装备或者载具，AT-AT 步兵机和钛战机的加入令粉丝为之疯狂。包括"步兵机入侵战"、"英雄争霸战"等丰富的模式玩法，也让游戏变得更加有趣。

TIPS

顶着原作 IP 的光环，《星球大战 战场前线》的 Beta 测试共吸引了 900 万玩家参与，一举成为 EA 公司史上最大规模的游戏测试。

怪物猎人×

3DS	モンスタ-ハンタ-×	UCG评分：27
攻略 385期 研究 386期	日版	11月28日
Capcom	动作	无对应周边



□已玩过 □已完美

人气狩猎游戏"《怪物猎人》系列"的最新作，本作并没有按之前作品的习惯以数字作为后缀，而是用了意为 Cross（交叉、交错）标题的 ×，强调之前多部掌机版《MH》的要素在本作中进行了交错融合，同时 × 形状上被区分的 4 个区域还代表了游戏中的各种"四大"。

首先是四大村庄，除了有本作的据点佩尔纳村外，还有来自 1 代的可可特村、2 代的波凯村和 3 代的行云村，游戏的主轴就是来往于四个村庄之间，帮助村人解决委托。其次是四大封面怪物，虽然四只怪物都是新的，不过它们所属的种类则其实代表了系列怪物进化的历程，分别是作为诞生期代表的飞龙种里的电龙，作为成长期代表的牙兽种里的巨兽，作为变化期代表的海龙种里的泡狐龙，以及作为成熟期代表的兽龙种里的斩龙。当然，除了象征性意义外，四只怪物也不辱使命，展现出了自己作为封面怪物应有的实力，给玩家留下了深刻印象。作为新要素，本作增加了狩猎风格和狩技，狩猎风格将猎人的动作和连携方式做了区分，一共有四大狩猎风格，包括传统的集会风格、以狩技为主的攻击手风格、以跳跃攻击为主的空战风格、以防守反击为主的武士道风格。狩技则类似必杀技，不仅实用也让招式更加华丽，两者结合触发了新的化学反应，使本作衍生出许多以往没有的狩猎方法。



■在完成村人委托的过程中猎人也在不断成长。



▲和本作一同发售的同捆版主机。



▲一开始让不少猎人吃了苦头的斩龙。

另外猫猎人也是本作的看点之一，随从猫成为了可操作角色，让玩家可以体验用随从猫进行狩猎的感觉。

TIPS

本作发售仅 6 日就达成日本国内出货 200 万套的纪录，而不到一个月达成了出货 300 万套的纪录，消息公布时全系列已累计出货 3600 万套，系列的人气由此可见一斑。

怪物弹珠

3DS	モンスターストライク	UCG评分：22
-	日版	12月17日
Mixi	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

《怪物弹珠》是一款以弹珠式玩法为特色的游戏，最早在2013年登陆手机IOS与安卓双平台，转战到3DS上后，新增了以动画剧本为基础的故事模式，角色设计由担任过《逆转裁判》系列”人设的岩元辰郎负责，并收录了全新的怪物、更具挑战性的任务。3DS的双屏使得本作在操作上更便利，手感也得到提升，战斗场景的视野更广阔，此外还为必杀技添加了帅气的特写镜头与语音，可以说整体的视听体验有了较大的提升。游戏的操作十分简单，只需划动下屏就能将指定的弹珠射出，而划动的力度、角度都会影响弹珠的弹射情况，己方弹珠碰撞敌方会对其造成伤害，而碰撞友方弹珠则会触发具有攻击、回复、加速等效果的友情连击技能。弹珠的能力与弹珠所代表的怪物直接挂钩，怪物弹珠分速度、力量、平衡三种移动类型，又区分不同的属性、种族，并且互相克制，此外，种类繁多的招式更是有着不同的攻击轨道与辅助效果，十分考究玩家的搭配技巧，需要打造不同风格的弹珠队伍以适应各种战斗场景与战斗对象。弹珠可用通过怪物之间的“强化合成”来提高等级与能力，而“进化合成/神化合成”则能使弹珠进化，变得更加强力。越稀有的弹珠除了拥有更强的能力与技能，也具有更大的成长空间，当然获得的难度也较高，挑战强大的敌人、完成困难的任务，又或者尝试看脸的怪物扭蛋，都是获得稀有弹珠的方法。



■BOSS比起一般的怪物要大得多，看起来就不容易对付。


▲3DS版故事中的四名主角。



▲画风精美的怪（mei）物（zi）刺激玩家的收集之魂。

TIPS

手游版《怪物弹珠》发售后在日本大受欢迎，截至2016年5月31日，官方宣布该作在全世界的玩家数量已突破3500万。而3DS版也同样取得了骄人的战绩，短短数日出货量便突破百万。

幻影异闻录#FE

Wii U	幻影异闻录#FE	UCG评分：26
攻略387·388期	日版	12月26日
Atlus	角色扮演	无对应周边



□已玩过 □已完美

早在2013年任天堂就公布了《火焰之纹章》与Atlus旗下知名RPG系列《真·女神转生》的游戏合作企划，也就是之后定名为《幻影异闻录#FE》的本作，当然无论是从命名形式还是从游戏风格上看，其实都更像是《女神异闻录》。虽说是两个看似毫不相干的系列，但游戏却很好地融合了两者各自的特色，以《火纹》的世界观和经典角色为蓝本构筑出“幻影”一侧的幻想世界，现实舞台则采用《女神异闻录》风格的校园式生活，并加入了时下热门的偶像题材元素，在中世纪的古典华丽与色彩鲜明的现代流行中寻得一个平衡点，描绘了一部为梦想、友情与爱情不断奋斗的青春物语。游戏中一明一暗两条故事线代表着两个系列独有的叙事方式，最终将《暗黑龙与光之剑》的故事重新带回玩家的视野，让“女神系”玩家享受熟悉的过程，且给予“火纹系”玩家一个重回原点的归宿。战斗系统部分则是《幻影异闻录#FE》的另一个亮点，每一次的战斗都如同盛大的演出般赏心悦目，角色们的一招一式与歌唱、舞蹈等形式相结合，不仅分镜切换考究、并辅以台词、表情、情绪等细节烘托，并通过连携系统呈现出Atlus游戏中独有的爽快节奏感。虽然每名角色只能对应一名幻影，但着重于队伍间的配合让策略性也得到了保证。或许这可能只是两家公司昙花一现的跨作品合作，但已然是各方面都极为优秀的JRPG，也是WiiU平台必玩的佳作之一。


□当主角换上了英雄王马尔斯的装扮，《火焰之纹章》的热血与感动瞬间回归。


▲就算是艰难的战斗，身为偶像也要用可爱的演出来打败你们！


▶主角苍井树的战斗形态。

TIPS

和“《女神异闻录》系列”一样，本作同样非常重视游戏音乐部分，几乎每名角色都有量身打造的独唱曲及双人合唱曲，和本身所采用的偶像题材相得益彰。这也让今年5月举办的游戏音乐会大获成功。

400典藏游戏信息栏图解说明

400 典藏在从 2006 年至 2015 年的十年间，每年选择了 40 款给玩家留下美好回忆的精品游戏进行介绍。十年的 400 个游戏，代表着整整一代人的美好回忆。

每个游戏的信息栏中的资料，均以发售当年的数据为准。例如某款游戏在当年只推出过 PS2 版，但之后又登陆了更多平台，则信息栏的机种部分依然只会列出 PS2。部分游戏的发行商已被收购，或是更名，信息栏中仍以当年的名称为准。具体说明请参见下面的分块说明。

PS2 | Devil May Cry 3 Special Edition | UCG评分 :25
攻略 147期 | 美版 | 1月24日
Capcom | 动作 | 无对应周边

鬼泣3 特别版

1 中文译名

绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，极少数游戏保持了原名。部分游戏因官方要求，十年前后的译名有较大出入，如“口袋妖怪”和“精灵宝可梦”。

2 机种

游戏所在的主机平台。如果该游戏同时或在极其接近的时间内登陆了多个主机平台，记为多机种，具体登陆平台详见后面的“对应周边 / 备注”部分。如果该游戏是在不同时间登陆多个主机平台，则以首发平台为准。

3 游戏原名

该游戏英文版和日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

4 发售地区

该游戏所对应的地区版本。

5 游戏年鉴正文

介绍该游戏内容的短文。

6 收录栏目

标明该游戏的攻关指南刊登于《游戏机实用技术》哪期的何栏目，栏目包括特快、攻略、研究、DLC。如未收录，则标记“—”。

7 发售日期

该游戏所介绍的版本的发售日期。由于本文是分年介绍的，因此发售日期中省略了年份。

8 TIPS

介绍该游戏相关的幕后、周边、花絮、秘闻等小知识。

9 UCG评分

《游戏机实用技术》“黄金眼”栏目对该游戏的评分，满分 30 分。未评分的游戏此项会标记“—”。由于“黄金眼”栏目对下载游戏采用另一套评分标准，因此本文中的下载游戏评价一律为“—”。另外“黄金眼”栏目对于加强版、完全版、导演剪辑版、不同平台的移植作以及非完全重新制作的高清版一般不予评分。

10 发行公司

该游戏的发行公司。部分公司的名称或归属在十年前后有变化，这里仍以当时的名称为准。

11 游戏类型

区分游戏玩法的标识。部分游戏同时满足多种游戏类型，这里仅列出最流行的一种分类。

12 对应周边/备注

说明多机种游戏所对应的平台，或游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏。

索引

400典藏游戏索引

400 典藏游戏索引查询方法

★ 400 典藏收录的全部游戏按照中文译名的**汉语拼音首字母顺序**进行排列。
★索引列表在每个游戏名后有对应的页数，方便玩家对应查找。

#

0~9

A

B

C

索引

索引

文：UCG《400 典藏》制作组

UCG游戏大赏



2006

最终幻想XII



2007

战神 II



2008

潜龙谍影 4
爱国者之枪



2009

最终幻想 XIII



2010

战神 III





2011

神秘海域 3
德雷克的诡计



2012

光环 4



2013

最后生还者



2014

怪物猎人4G



2015

巫师 3
狂猎

UCG 400
PLATINUM COLLECTION



UCG 微信公众号

光盘定价：48.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售